

捍卫隐私，拒绝偷窥！
聊天软件安全技巧小议



仙剑奇侠传五
大众软件独家报道（一）

11月下
本期特惠价
￥7.00



www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第350期

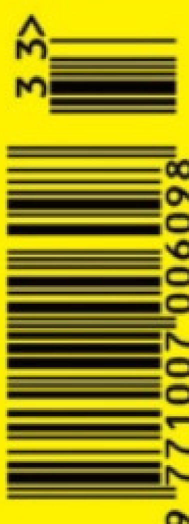
大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择



竞技与人生

中国电竞人的沉浮故事


ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
IT蚁民录——来自从业者的真实报告书

新品初评：商务之翼——酷派D550手机/美音随身——漫步者M15微型音箱/全能入门利器——尼康D3100单反相机/整合娱乐——惠普Omni100一体电脑
网络时代：计算机Web化办公应用新发展
实用软件：轻松玩转DivX，乐享高清视频新时代
硬件评析：中低端单电单反相机奥秘探析
在线争锋：乱谈中国历史与网络游戏
评游析道："古剑齐谈"系列谈·之三
攻城略地：大航海家IV



本期强档攻略
丧尸围城2

2011年大众软件征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年选入**国家“期刊方阵”**，被中宣部评为**社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”**。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为最终广大的电脑爱好者提供全面服务。

在内容上，《大众软件》所遵循的方针就是针对普通电脑爱好者的实际需求组织报道。《大众软件》所关注的是产业与普通用户的结合点，力求揭示产业的发展对于普通读者的意义。内容主要以软件的使用方法技巧、硬件/数码的技术讲解和选购指导、网络新趋势及应用、游戏介绍讲解以及背景文化内容等等，同时我们的专题栏目也会对业界所发生的和普通电脑爱好者关系密切的事件作出评论和报道。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：大众软件
收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室
邮编：100142　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2、淘宝网订阅
店铺名称：大众软件读者俱乐部
网店地址：http://popsoft.taobao.com/

3.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，亮甲店130号 恩济大厦511室
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135604

邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



2011年《大众软件》内容将更加丰富，报道更加全面。

《大众软件》目前为旬刊，分为上、中下旬。
每月1日和8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。

P28 网络时代 重点推荐
盗版破解靠边闪，Web应用要登台
——浅析网页化PC应用技术新发展



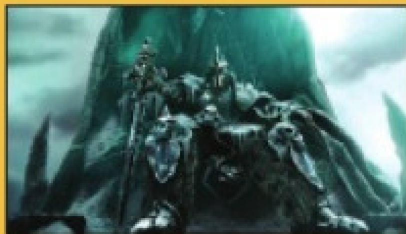
什么？你依旧在用非法破解的精简版Office软件处理公务文档？忘掉那些可恶的盗版软件吧，Web化办公解决方案就能搞定你的麻烦！

P32 实用软件 重点推荐
“钓”盗版惹人心慌，换Linux未雨绸缪



如果你之前没用过Linux系统，这次一定要亲身体会一下了，不单因为使用盗版Windows暗藏杀机于Windows，它的硬件要求更低……

P103 极限竞技 重点推荐
掷骰子的上帝
——谈“星际”与“魔兽”的差别



“魔兽”和“星际”有极大的差别，但如果我们能够透过表象，去看一看游戏数据模型的设定……

P132 攻城略地 重点推荐
丧尸围城2



这部游戏并非以单纯的屠戮为乐趣卖点，而是铺陈了曲折起伏的故事情节，塑造了鲜明生动的人物形象，整部游戏节奏明快，高潮迭起。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰 白云龙 韩大治 朱飞 马骥
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 马骥
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年11月16日
定　　价 人民币 10.00元

汇众教育
www.gamfe.com

游戏学院 GAMFE.COM 培养游戏设计与开发精英
动漫学院 GAMFE.COM 培养动漫设计与制作精英

突破就业低谷，打造高薪职场全攻略



动漫游戏培训，托起梦的朝阳

随着毕业求职的临近，“就业难”又再次被推上风口浪尖，成为日益严峻的社会性话题。“600 万毕业生何去何从”、“大学生就业难难于上青天”等报道纷纷涌现。然而，就在众多“潜伏”于国内一二线城市的“准飘”一族面对“就业难”窘境时，又遭遇“被就业”的无言尴尬。与之形成鲜明对比，新兴朝阳行业却患上严重“高端人才紧俏症”，许多动漫游戏企业只能靠相互“挖角”暂时满足需求。

作为亚洲领先的动漫游戏专业人才培养基地——汇众教育，已成为中国动漫游戏企业的人才资源库。师资力量全部来自知名动漫游戏企业开发一线，六年来课程历经多次升级，已培养的 35000 名学员遍布全国 70% 的动漫游戏企业。2010 年汇众教育被“福布斯”评为中国潜力企业。

热烈祝贺汇众教育马来西亚校区学员王彰辉荣获“马来西亚多媒体 2010 手机游戏创作大赛”一等奖。

本期推荐校区——天津（动漫游戏）校区

选择优质校区 实现高薪就业

汇众教育天津（动漫游戏）校区是一家专业致力于培养动漫游戏设计与开发人才的职业培训院校。作为体系内为数不多的双项目校区之一，以一流的师资、先进的课程体系以及良好的业内口碑，颇受京津动漫游戏名企青睐。2009 年，数百名毕业学员成功进入盛大、巨人等公司实习。日前，在由盛大主办的“永恒之塔”杯全国 CG 大赛中，在校学员又以优异成绩折桂，合格毕业后还可优先录用！为迎合数字娱乐人才市场的巨大需求，学院与众多公司签订长期人才培养协议，现面向社会热招 40 名动漫游戏爱好者，零起点培训，入学即签《就业推荐协议》，合格毕业者颁发工业与信息化部认证证书及汇众教育研究院权威认证，入职签约名企，每周六下午免费公开课欢迎体验！

招生对象： 18-35 周岁，高中及同等以上学历或通过入学面试，有志于从事动漫、游戏行业；

课程设置： 动漫设计、游戏策划、游戏场景、游戏程序开发、游戏美术设计等；

就业方向： 2D、3D 动画师，游戏开发工程师，次世代游戏美术设计师，游戏策划等。

毕业求职，我为自己投份保单！

记得大二时看到大四学姐的一段就业感言，“有一些梦想，有一些追求，还有一些自负；有一些担心，有一些恐惧，还有一些迷茫。”颇不以为然，自认为好专业、好成绩，找工作自然不用愁。大四学期刚开始，为应对就业高峰压力大家早早为工作奔波。但已经 11 月了，签约企业的同学却寥寥无几，就业形势不容乐观。想想挤完上大学的独木桥，又要挤就业的单行道，我心里越发没底气。就在身心疲惫之际，发现室友怡然自得，后来得知他给自己上了个择业、就业的双保险——参加汇众教育的游戏制作培训。更意想不到的是，它以项目实训、提高实际操作能力为主，毕业后学历和技能都有了，终于不用再以“技能空白”的身份步入社会了。毕业求职，我也为自己投个保，有了高等教育学历和相当于一年的实际岗位工作经验，咱也能挺起胸膛步入面试的厅堂了。为了我的梦想，加油！come on！

咨询 QQ 297166111 297166222

抢座电话 022-58266098 58266099

地　　址 天津市红桥区咸阳路 21 号汇众教育（市教委职业技术教育中心对面）

网　　址 http://tj.gamfe.com

了解详情请拨打 **400-6161-099**

汇众教育，致力于每一位学员成功！



汇众教育官网：www.gamfe.com

责编手记

“柯特·柯本，一个喜欢穿格子布衬衫和匡威帆布鞋的邋遢鬼乐手，在27岁的时候名利双收功成名就，却用‘无人理解’这个荒诞的理由给自己的脑袋里塞进了一颗子弹。哈，不管怎么说，至少这个萎靡不振的家伙还是成功过，不是吗？”

六年前，当我第一次读起“涅槃”乐队主唱的传记时，依旧在大学厮混的我毫无保留地给出了如上见解。然而这并不是重点，真正在我的大脑皮层中留下烙印的，是发完这句牢骚收敛起奸笑后面对镜子的一句独白：

“别傻了，伙计，至少他还成功过。你曾经想象过自己在27岁时会取得什么成就吗？”

毫无疑问，这句反诘是我那荒唐的四年大学生活中，印象最深刻份量也最沉重的一个片段。

和大多数早慧的天才不同，我没有在自己的成长历程中发现任何可以冠名为“天赋异禀”的才华。因此，对于不满于现状希望有所改变的我来说，唯一合理的途径只有努力而已。

在这个世界上，努力绝对不是万能的；但要想改变现实，努力绝对是最现实的方式。这句话听起来是不是有点耳熟？没错，翻翻前几期杂志你不难找到与这句话几乎全无二致的励志词。另外，你的猜想是正确的。

OK，这就是我的自我介绍。很荣幸能与大家在这种场合中见面。

总而言之，本期杂志是我作为责编负责整体编排制作工作的第一期刊物。和以往一样，本期杂志中刊登的文章除了“大家希望看到的内容”之外，“大家希望能够进行表述的内容”也占据了不少篇幅。诚然，你或许不会完全认同这些文章中的观点，但这并不是关键——最重要的部分在于，敢于用合理的论述来表达自己的观点，不去做人云亦云的“沉默的大多数”而是愿意发出自己思考的声音，这，才是作为阅读者与思考者最重要的关键。

至少对于我自己来说，能够从一位默默无闻的撰稿者成长为审阅稿件的编辑，坚持这条原则就是我唯一的诀窍。

本期责编 Enigma

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
天　津	冯　晨	陕　西	金　亮
甘　肃	万　平	河　南	祝龙乾
天　津	陈　波	江　西	洛易建
山　西	高　悦	湖　北	穆　楷
河　北	张雨杭	安　徽	胡　军
浙　江	李　冰	湖　南	宋月妍
福　建	范闻涛	内蒙古	赵晓默
江　苏	韩燕燕	北　京	孟全笙
山　东	林越平	上　海	孔　洛
广　东	邝子杰	内蒙古	栾　波



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

版权声明

商务之翼
酷派D550手机

酷派一直致力于智能手机的研发，而进入3G时代后，又成为了中国电信CDMA 2000天翼智能机的主导品牌之一，其3G双卡双待等产品在用户中广受好评，新产品酷派D550特殊的翻盖双屏设计更是引人注目。

D550是一款GSM+CDMA2000（EVDO）双卡双待手机，内外均安装有分辨率320×240的2.4英寸液晶屏，不过与常见的内外屏设计相反，其外屏为电阻式触摸屏，而内屏则为普通非触摸屏。这款手机还提供了300万像素摄像头和前置摄像头，侧面带有支持最大16GB容量的MicroSD（TF卡）接口（不过误标为miniSD），mini USB接口则提供了数据和音频连接及充电等多种功能，两个接口都用很结实的盖子遮盖。

作为一款面向商务用户的产品，

■晶合实验室 魔之左手

这款手机的造型稳重大气，拥有方正的外形和金属感十足的外壳，折叠尺寸为94mm×52mm×20.5mm，开启后长度甚至接近20cm，曲度则相当贴合人脸，接打电话很舒适。它采用黑棕为主加金色点缀的色调，还有面积很大而且力度适中的键盘区，由于面积充裕，它甚至将GSM与CDMA方式拨打手机都设置为专门的按键，更便于管理相应的呼叫。


非常舒适的大按键

此外它还支持蓝牙2.0、GPS、外屏手写功能，内置处理器为高通QSC6085，内存（RAM）与闪存（ROM）容量分别为128MB/256MB，机身可用存储空间约为89MB。它采用1100mAh锂离子电池，双SIM卡槽可自动识别网络类型，还可在系统中手动设置主卡。其内存可存储3000个联系人，2000条短信和1000条通信记录。

酷派D550采为用其研发的专有操作系统而非酷派常用的WinCE系统，比较有趣的是，两个屏幕也分别采用了不同界面，以发挥其能力。内屏在功能表中只也有最基本的移动电话和媒体播放功能，如短信、彩信、联系人和拨叫电话的管理。而证券、导航、商务工具、互联网、游戏等智能和网络工具，以及系统设置等都只在外屏完成。



内外屏待机界面

外屏的主界面非常清爽，主要功能都集中在两个“工具条”中，其中一个为固定式，另一个则类似苹果电脑的“Dock”程序条，可自定义和隐藏，将程序拖入桌面执行或拖入其中最小化。在主界面中直接横向拖曳，即可拉出两页我们熟悉的九宫格工具软件界面。

作为定制系统产品，这款手机由于在软件扩展性等方面的限制，并不算标准的智能手机，但好处就是以较低的系统配置和功耗，获得不错的运行速度。在实际使用中，其续航时间接近4天，基本达到标称的100小时。



D550自带大量应用软件

由于平台兼容性问题，D550的主要功能只能依赖其本身提供的软件，其中主要为商务软件，包括掌上证券、Office文件阅读器（Picsel）、电子邮件、日程、号码百事通、语音备忘、便签、UC浏览器。另外它还内置了《推箱子》《极速传说》以及《神兽》等经典游戏，带有GPS导航、天气、QQ、网上商城功能，并支持常见媒体文件的播放。而且还拥有电话邮件防火墙、无线备份、私密功能、防盗功能等等。

D550翻盖后长度足以覆盖耳部到嘴部，通话私密性不错，音质、信号也都比较好。其相机快门略有延迟，相片质量一般，翻盖后拍照功能会自动切换为前置摄像头，其30万像素的成像质量更适合视频通话而非拍照。





作为一款面向高端商务用户的手机，其设计针对性很强，应该会相当符合这些用户的胃口，不过对普通用户而言可玩性一般，且价格较高。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★

厂商：宇龙酷派（Coolpad）
上市状态：已上市
售价：3880元
附件：电池、充电器等
咨询电话：400-888-1388
推荐：追求快捷便利而非趣味性和扩展性的商务用户



美音随身
漫步者 M15 微型音箱

■晶合实验室 Red

大约5年前，漫步者开始涉足微型音箱领域，并确立了"M系列"，最早上市的产品是M1、M2和M3，我们此前已测试过M2的后继者M20，这次我们来看看M15。

从名字上看，如果M20由M2发展而来，那么M15则必定与M1有着渊源。事实上也是如此，M1与M2同期上市后一样获得了比较好的反响，不过它不是以音质取胜，而是在便携性上获得了认可，M1扁平的身材可方便地放入电脑包中，非常适合与笔记本电脑搭配，纯白的箱体和简洁的外观设计比较符合年轻人口味。



SD卡插槽，后盖还可作为支架使用，开合时阻尼适中，强度也很好

在这之后，漫步者又推出了M1的升级版M11，将重量从前者的0.55kg减至0.4kg，更换了音质更好的扬声器并加入了音量控制钮和电源开关。总体上说，近几年M11很好地适合了市场需求，是一款性价比不错的产品。不过随着MP3、MP4、智能手机等产品的普及，人们则更期望这类产品不仅能适应笔记本电脑，更要能搭配这类设备，于是M15在这种需求下诞生。

相对于M1到M11的改进，M11到M15的进步更明显。M15弃用AA电池，在内部集成一块350mAh锂电池，令使用成本更低。漫步者官方称，内置电池可提供6～8小时的续航能力，我们实际使用中把音量开到几乎最大，音箱连续播放时间超过了3小时，对多数人来说已经足够。M15的重要功能改进是增加了SD卡直读功能，可支持MP3、WMA格式音频的直接播放，它的实用之处在于可不必外接任何音源，此时的音箱好变成了小巧的播放器，适合摆放在卧室、书房中使用。

M15的外观风格变化不大，依然是白色的箱体和手感细腻的塑料材质外壳，不过M15采用了超声波焊接技术，利用高频振动波传递到两个需焊接的物体表面，在加压的情况下，使两个物体表面相互摩擦从而形成分子层之间的熔合，因此箱体前后两块塑料板间没有螺丝，密闭性更好，能有效降低谐振的干扰。此外M15的外形更像一艘"小船"，它的尺寸为200mm×60mm×32.5mm，与M11的200mm×72mm×25mm相比更苗条，左右两端由前至后形成了圆滑的弧形，易于放入笔记本包中，同时M15重量更轻，只有0.25kg，比M11轻了0.15kg。



除塑料的滑动电源开关外，其他按键均为胶质，保持了良好的手感



背部接口，有音频输入和miniUSB，后者也用来充电或供电

音频方面，M15采用了漫步者全新的1.5英寸钕铁硼磁路系统的铝振膜扬声器，中频表现稍有进步，同时它还使用了一颗PAM8403立体声D类音频功率放大器。我们使用HTC Legend智能手机、iPod Touch MP4、华硕N61ja笔记本电脑（集成声卡）、乐之邦玲珑Ⅲ（USB声卡）分别与之连接测试，试听歌曲主要选自Billboard 2009排行榜，多为流行音乐。与笔记本电脑的内置音箱相比，M15带来的提升可谓立竿见影，尤其在中频人声的表现上，它能更好地展现出歌手的特点，声音厚实了许多，音色也很温暖。高频和低频的提升不如中频一般巨大，但听起来也可以接受，至少能听到内置音箱无法听到的许多内容，而且M15的声场覆盖面积足够大，2米外的声波衰减也很小，因此在几人聚会时这款产品也能派上用场，不用担心朋友听不见。P





这款产品易于携带、功能丰富，适合与笔记本电脑、平板电脑、手机、MP3、MP4等设备搭配，能提升一定的声音表现，但由于受扬声器尺寸限制，M15还无法与尺寸更大的微型音箱媲美（如M20），它更适合对音质要求不高，而又需要全面功能的人士选购。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：漫步者（Edifier）
上市状态：已上市
售价：150元
附件：连接线\挂绳\收纳袋等
咨询电话：800-810-5526
推荐：注重便携性的用户

M15主要参数	
声道	2声道
功率	RMS 1W×2
频率响应	130Hz～20KHz
信噪比	≥80dB
喇叭单元	1/2英寸
调节形式	按键调节
箱体材料	塑料
输入电源	DC 5V（miniUSB借口）
输入接口	AUX、SD卡插槽
产品尺寸	200mm×60mm×32.5mm
重量	0.28kg



全能入门利器
尼康 D3100 单反相机

■晶合实验室 Red

从DC进化到单反，这是每个摄影爱好者的必经之路，而对于初尝乐趣的入门者来说，一款在性能、外观等方面均能匹配的设备非常重要，无论想继续学习摄影或是简单记录生活，入门级单反能在价格相对较低的同时，得到比DC更好的拍摄体验。此前在尼康的单反产品中，从入门到中端一直是由D3000、D5000、D90等产品覆盖，而今年尼康先推出了D3100和D7000两款产品，前者为D3000的升级版，后者则为D90的升级版。新的产品线因此逐渐清晰，我们能够发现，未来尼康会对从入门到中端产品采用D3XXX、D5XXX、D7XXX的方式命名，而高端产品应该会延续之前熟悉的方式。

我们这次测试的D3100在产品线中占有重要位置，与D3000相比各方面均有一定提升。最大的改变是图像传感器，D3100换用了CMOS，而非D3000所用的CCD，除像素提升到1420万外，更带来了D3000所没有的即时取景和高清摄像功能。对定位入门级的产品而言，即时取景和高清摄像要比像素提升更重要，尤其在与家人外出游玩时，D3100的适应性更强。D3100支持1920×1080@24fps的全高清视频拍摄，视频文件为MOV（H.264/MPEG-4 AVC）格式，拥有连续自动对焦功能（AF-F）。

AF-F是个实用的功能，它能保证拍摄过程中即便变焦也会自动完成对焦，令使用者专注于构图，不必费神留意手动对焦。尼康还在D3100中采用了新的EXPEED 2图像处理器，它拥有更强的数据处理能力，无论在高、低感光下的表现能力都更突出，标准感光度设置为ISO 100～3200，并可扩展为ISO 6400（Hi 1）和ISO 12800（Hi 2）。

外观上，D3100与D3000的基本一致，机身为高强度工程塑料，尺寸124mm×96mm×74.5mm，重约455g（不含电池），比D3000轻了30g。配合新增功能，D3100机身按键也随之小幅调整，对应高清摄像中的声音采集，相机正面的“D3100”标志上方多出了内置麦克风口，机身背面也多出了Lv开关（切换即时取景），而录像按键就在Lv开关的中央，切换、录

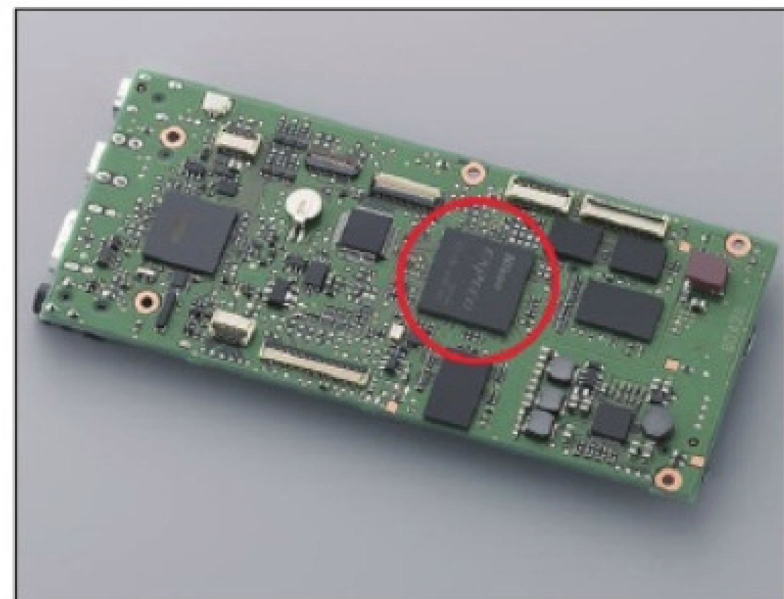




这是一款价格适中、功能全面的产品，高ISO下的控噪能力尤为出色，加上它还具有高清短片拍摄功能，令这款产品非常值得初学摄影的爱好者和家庭用户选择。

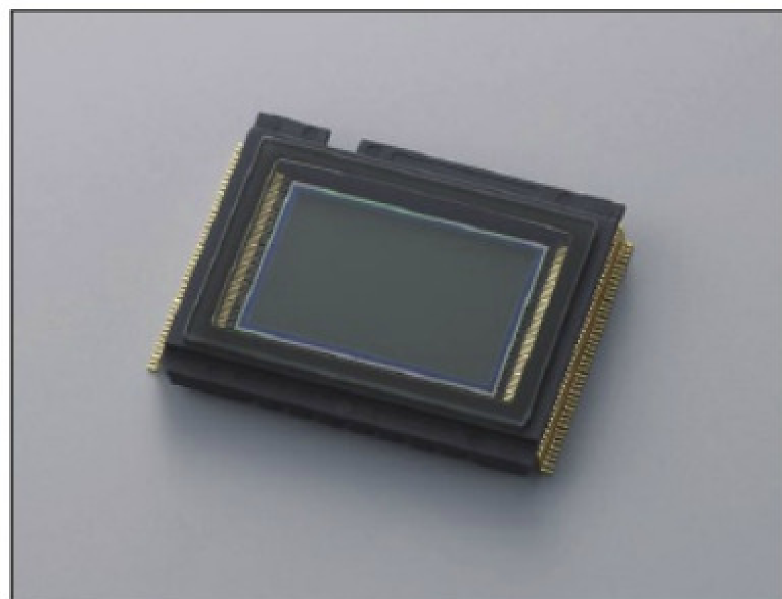
炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商：尼康（Nikon）
上市状态：已上市
售价：4199元（含AF-S DX 18-55mm f/3.5-5.6G VR尼克尔镜头）
附件：充电器/挂绳/软件光盘/说明书等
咨询电话：4008-201-665
推荐：入门级摄影爱好者、家庭用户


EXPEED 2图像处理器


在机身背面多出了即时取景开关、防滑胶垫、扬声器孔等


顶部转盘和驱动模式切换杆


D3100所用CMOS传感器，APS-C画幅（23.1mm×15.4mm）


闪光灯弹出高度合理，以便消除红眼和减少使用广角镜头时的阴影


前端的Fn按键可辅助调节ISO


存储卡插槽，新增支持SDXC


左侧接口、按键，可外接GPS（需另购）

像非常方便，操控感很出色。

在顶部的模式转盘旁，还配有驱动模式切换拨杆，可选择单拍、连拍、定时拍摄和静音拍摄。相应地，Fn功能键得以解放并被赋予了新的功能，比如在手动挡时可调节ISO。出于产品定位，D3100的屏幕与D3000的相同，规格仍为3英寸23万像素，显示效果对一般家用来说已足够。其光学取景器也与D3000一致，95%视野率、0.8放大倍率，但对焦点样式有了改变，是更换对焦屏所致。

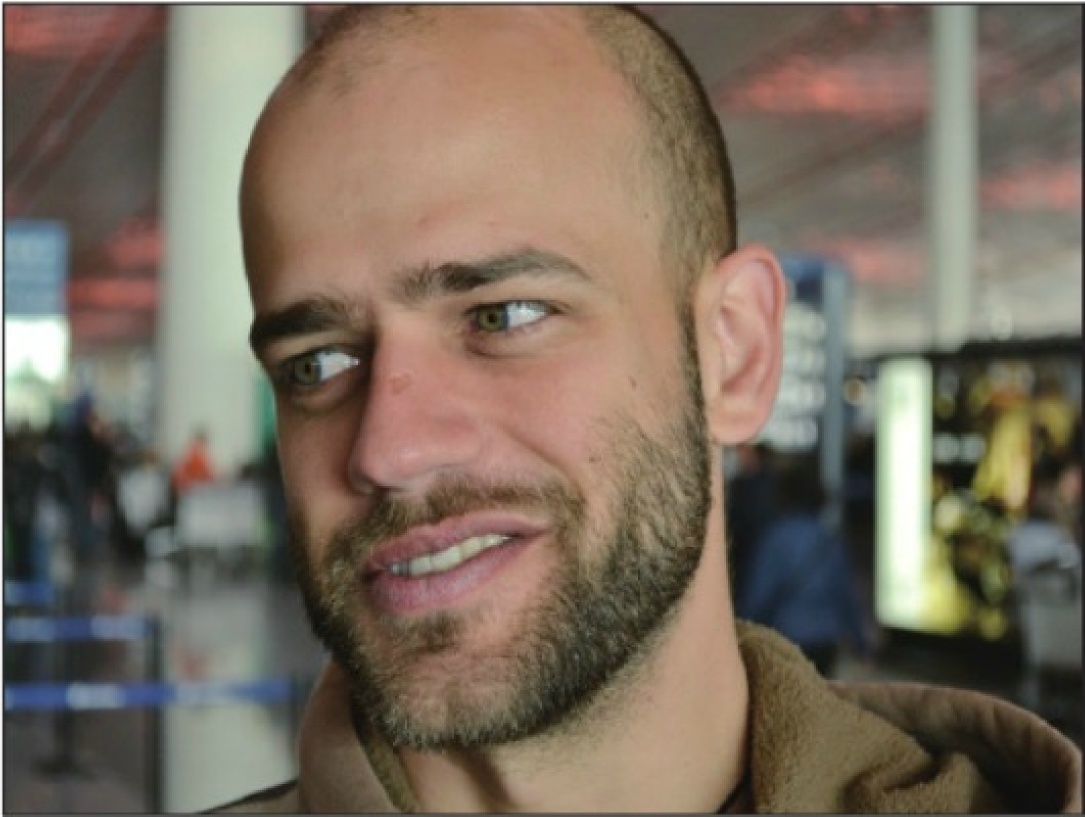
在内置软件系统方面，D3100继承了D3000中颇受好评的“GUIDE”模式，并对之进行了改良。通过模式转盘调节到“GUIDE”后即进入“引导模式”，即便对“光圈”“快门”等术语毫不熟悉，也可以根据向导拍出想要的效果。例如在拍摄时需要背景虚化，直接进入菜单中选择“背景虚化”，之后界面会显示相应提示，引导使用者调节好各项参数并完成拍摄。

相机的对焦系统为Multi-CAM 1000，它具备TTL相位侦测（范围约0.5m～3m），与D5000、D90对焦系统相同。该模块对焦准确、覆盖面广，支持4种多功能自动对焦模式，包括用于拍摄静态物体的单点自动对焦，拍摄移动物体的动态区域自动对焦，自动确定对焦方式的自动区域对焦和3D跟踪模式（在目标移动时仍可保持拍摄物体对焦）。

D3100的电池有了极大变化，它使用的是EN-EL14锂电池，与D3000的EN-EL9a相比体积更小、更轻，一次充电可拍摄550张。弊端是触点改变导致互不兼容，曾经购买的D3000电池不能在D3100上使用，而且截稿时还没有第三方电池厂商推出对应产品，消费者暂时得购买原装电池。不过对于日常拍摄来说，一块电池基本可满足使用。我们测试的D3100还附带AF-S DX 18-55mm f/3.5-5.6G VR尼克尔镜头，它属于入门级，是很实用的一款产品。另外，购买D3100的套机时还有含18-135mm镜头的套机可供选择，价格更高一些。

在经过简单的试用后，我们认为这款产品操控性很好，它体积小巧，很适合随身携带，即便手小的女生也不会觉得难于控制，而且它的准焦率令人满意，很少发生跑焦的情况，光线较暗的时候也少有迷焦发生。在成像方面，小编认为D3100相对于D3000饱和度更高，画面因此显得更为鲜艳，如果仅仅为学习使用单反拍摄，D3000足矣，D3100更专注于全功能，比较适合家庭用户。当然，这款产品也有一些小缺点，比如在拍摄高清视频时，由于前置麦克风与套头马达位置较近，自动对焦时的噪声会被捕捉到，如果对此比较在意，建议选择更安静的超声波马达镜头，情况或许有所改善。P


高清摄像截图


ISO3200 F5.0，高感光下成像质量很好

D3100与D3000规格对比

机型	D3100	D3000
图像感应器类型	CMOS	CCD
感应器尺寸	APS-C画幅（23.1mm×15.4mm）	APS-C画幅（23.6×15.8mm）
有效像素	1420万	1020万
感光度	ISO100～3200（可扩展至12800）	ISO100～1600（可扩展至3200）
高清摄像	1080P	无
实时取景	有	无
自动对焦点	11点	11点
快门速度	1/4000s	1/4000s
连拍	3fps	3fps
液晶显示屏	3.0英寸（23万像素）	3.0英寸（23万像素）
存储介质	SDXC/SDHC/SD	SDHC/SD
GPS装置	有（需另购）	无
电池	EN-EL14	EN-EL9a
电池拍摄能力	550张	510张
尺寸	124mm×96mm×74.5mm	126mm×64mm×97mm
重量	455g	485g



整合娱乐
惠普 Omni100 一体电脑

■晶合实验室 电子土豆

随着人们对生活品质要求的不断提高，更加轻便的笔记本越来越受到电脑用户的青睐，同时轻薄化的台式一体机也成为今年的热门产品。作为老牌PC厂商的惠普自然不会错过这次盛宴，今年9月，惠普发布了全新的“乐玩”系列一体电脑——HP Omni 100，定位于家庭娱乐，拥有简洁流畅的机身设计和功能丰富的多媒体软件。这次惠普送测的机型为Omni100-5038cn，配备采用HyperTransport技术的AMD速龙Ⅱ 250u处理器和支持DX11的新一代独立显卡ATI RADEON HD5450，以及2GB内存和320GB的硬盘，显示屏则是20英寸16：9 LED宽屏液晶。





惠普Omni100-5038cn造型简洁大方，很容易融入家居氛围并节省空间，其性能无论对于文档处理、图像处理、上网，还是一般影音和游戏娱乐需求均能轻松胜任。与同价位笔记本电脑相比，它提供了大得多的显示屏和更高速的硬盘，值得家庭用户考虑。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：惠普（HP）
上市状态：已上市
售价：4399元（100-5038cn机型）
附件：电源线、键盘鼠标、快速安装指南、说明书等（样机）
推荐：注重空间利用率的家庭用户
咨询电话：800-820-2255

AMD速龙Ⅱ X2 250u处理器

AMD的速龙Ⅱ X2 250是DIY玩家非常熟悉的一款台式机处理器，采用45nm工艺制造工艺，AM3接口，核心代号“Regor”，主频达到3GHz，每个核心拥有独立的1MB L2缓存（一共2MB），默认电压为1.325V。尽管X2 250的最大热设计功耗（TDP）仅为65W，但用在非常紧凑的一体机上，对散热将是很大考验。因此AMD针对台式一体机OEM市场供应了这款双核速龙Ⅱ 250u处理器，从u后缀就可看出这是一颗主打低功耗的产品，主频降到了1.6GHz，TDP功耗仅为25W，对系统供电和散热系统的要求降低了许多，显然更适合HP Omni100这样的一体机。

Omni100的一体机的机身为黑色，辅以多处银色线条装饰，显示边框为光滑的塑料材质，整体造型简洁大方，边角圆润。机身正面（或可称作显示屏正面）仅有一个右下方的电源开关和指示灯，显示屏边框底部多孔部位内置了立体声扬声器，屏幕上方内嵌一颗网络摄像头，显示屏仰角可在大约15°范围内调整。值得一提的是，显示屏右侧提供了基本的亮度调整按键，虽然无法与普通显示器丰富的OSD调整功能相比，但相对于我们之前评测的一款未提供任何显示屏调整功能的一体机来说，已可算是一种进步。其实我们也很纳闷，为什么液晶显示器上基本的亮度、对比度、色彩等调整项目在各品牌一体机上却很少见到，就技术来说并无任何难度，除了向笔记本显示屏设计靠拢之外，或许厂商更多地考虑的是成本因素。机身的散热口设计在显示屏顶部和背面下部，电脑实际运行中散热良好，外壳各处温度均不高（室温约15℃），风扇噪声也很轻微。


机身质感不错


机身背面线条简洁圆润

除了亮度调整键外，Omni100在机身右侧还安排了DVD刻录机和硬盘指示灯，这款DVD刻录机是笔记本上常见的超薄式设计，尽管不是更炫的吸入式光驱，但可支持DVD-

RAM盘片和光雕技术，功能非常实用。机身右侧则提供了多合一读卡器（支持SD/SDHC、MMC/MMC+、MS/MS PRO、xD）、两个USB接口和耳机、麦克风接口；而背面还提供了其他4个USB接口、网卡、音频输入和电源适配器接口。


机身右侧接口及光驱，光盘仓上没有印任何标识，看上去有点简陋


机身左侧接口与背部接口

限于成本，惠普Omni100没有像许多一体机那样提供无线键盘鼠标，而是配备了带Fn和多媒体键的有线键盘及鼠标。尽管如此，它安装起来依然比传统台式机方便许多，因为机身和“显示器”是一体的且放置在桌面上，我们只要接上电源，把键盘鼠标插入“显示器”侧面的USB接口，按下电源就能开机使用了，完全没有传统台式机那些繁琐的连线过程。

送测的Omni100-5038cn配备了20英寸16：9液晶显示屏，最高分辨率为1600×900，虽然未达到全高清规格，但也能满足常见的720P视频的播放要求。由于它的显卡配置较


鼠标和带有音量键的键盘

好，而且采用了2GB内存和7200r/m台式机硬盘，在性能测试中硬盘和内存性能较为突出，显示性能及游戏性能也不错。尽管处理器主频仅有1.6GHz，限制了性能发挥，但配合ATI RADEON HD5450独立显卡依然可在中低分辨率及细节设置下运行一些大型3D游戏，并且对1080P高清视频完美解码。

惠普为Omni100预装了Windows 7家庭普通版操作系统，还提供了丰富的软件资源，包括HP Mediasmart软件套装（图像及多媒体应用）、PC Doctor电脑诊断系统、Cyberlink多媒体软件、Recovery CD Creator软件及Norton网络安全特警2010（60天免费体验），并内置了硬盘恢复功能。


Omni100由18.5V/6A 120W外置电源适配器供电，线缆都带有磁环

Omni100-5038cn可享受3年免费部件保修+免费硬件上门的服务。


HP Mediasmart中的Webcam软件功能十分丰富，可检测人脸并自动平移和缩放到最佳状态后呈现

性能测试成绩表

测试项目	得分		
PCMark 05 1.2	总分	4389	
	处理器	3813	
	内存	3653	
	显示	3890	
	硬盘	6953	
Winows7体验指数	处理器	4.4	
	内存	5.5	
	图形	5.0	
	游戏	6.2	
	硬盘	5.9	
SuperPi	104万位运算	45.94秒	
3DMark 05	1024×768默认设置得分	6012	
3DMark 06	1024×768默认设置得分	3842	
StreetFighterⅣ Benchmark	1280×720，各项细节最高	总分	6490
		平均帧数	34.99fps

惠普Omni100-5038cn详细规格表

项目	规格
处理器	AMD 双核速龙Ⅱ250u（1.6GHz）
芯片组	AMD M880G
内存	DDR3 1066 MHz 1GB×2
硬盘	希捷320GB（7200r/m，SATA接口）
显卡	ATI RADEON HD5450独立显卡（512MB显存）
屏幕	20英寸16：9 LED宽屏，1600×900
光驱	DVD-Super Multi刻录机（支持LightScribe光雕)
网络	802.11b/g无线网卡，10/100Mbps有线网卡
其他端口和功能	内置立体声喇叭、30万像素摄像头、6个USB 2.0、多功能读卡器等

IT蚁民录——来自从业者的真实报告书

■北京 坏香橙

引子
无名小卒的故事

2010年7月12日，在经历过两年有余的奔波、操劳与碌碌无为之后，看清楚了二线城市IT营销与服务这项行业现状本质的我选择了离去。

我并不为自己的行为感到懊悔。事实上，如果把范围限定在营销与售后的领域，那么当今的二线城市IT行业本身并没有多少真正意义上的技术含量可言，大众印象中的高利润与巨额收入更是彻头彻尾的天方夜谭；至于从业者的发展前途，作为一个刚刚脱离围城的局外人我可以很负责地声明：如果你期望通过这条途径寻找自己的未来之路，那么成为朝九晚五无所作为的上班族将是你唯一的收获。

空口无凭的言论必然会缺乏说服力，不过寻找例证并不困难。没错，下面就来听听我的故事吧。

2010年中国大学毕业生“红黄绿牌”本科专业

红牌专业	黄牌专业	绿牌专业
动画	美术学	地质工程
法学	艺术设计	港口航道与海岸工程
生物技术	统计学	船舶与海洋工程
生物科学与工程	电子信息科学与技术	石油工程
数学与应用数学	公共事业管理	采矿工程
体育教育	信息管理与信息系统	油气储运工程
生物工程	工商管理	矿物加工工程
计算机科学与技术	汉语言文学	过程装备与控制工程
英语	水文与水资源工程	
国际经济与贸易		

2010年中国大学毕业生“红黄绿牌”高职专业

红牌专业	黄牌专业	绿牌专业
临床医学	计算机网络技术	道路桥梁工程技术
法律文秘	计算机信息管理	生产过程自动化技术
计算机科学与技术	物流管理	应用化工技术
国际金融	商务英语	焊接技术及自动化
工商管理	会计电算化	楼宇智能化工程技术
经济管理		
法律事务		
汉语言文学教育		
计算机应用技术		
电子商务		

资料来源：《2010年中国大学生就业报告》

计算机行业的就业率在下降吗？表面来看似乎如此，但真相绝没有这么简单

第一章：入行与印象
从学生仔到打工仔的故事

2007年，和几乎所有的毕业生一样，刚刚走出大学校门进入社会的我面临着“接下来该何去何从”这个令大多数社会新人无比困扰的问题。想象一下，初出茅庐身无长物家世背景绝不深厚的非名校毕业本科生能够选择的第一份工作是什么？推销员？导购员？业务员？或者——再多背几本书去试试考取公务员？考虑过自身的素质与工作的性质后，我放弃了以上所有的出路，选择了电脑城这个名号听起来颇为响亮的地点。职位的报酬自然很重要，但“选择自己喜欢并擅长的领域就职”才是真正的关键，不是吗？起码当时的我是这样坚信的。

和大多数人的印象不同，至少在二线城市中，要想进入电脑城这种IT业的基石领域并不需要多么高级的学历，电脑应用方面的技术水平更不是关键问题。事实上，在对二线城市电脑市场布告栏中看到的职位进行应聘时需要考核的指标只有两项：年龄，以及吃苦耐劳的忍受程度。而一旦被招聘的商家认可

接受，90%以上的电脑城新人会被安置在一个相同的地方——店面，负责的工作十有八九会是销售。

写到这里，不妨稍事暂停，插播一点我与现在的同事之间的对话：

坏香橙：小明您好。如果您去购买电脑，一般会选择品牌机还是兼容机？

小明：当然是兼容机啦。

坏香橙：那么，您所购买电脑时最注重的硬件是哪个部分呢？

小明：CPU和显卡。

坏香橙：言简意赅，不错不错。那么，您的电脑中又会安装哪些游戏，获取途径又是什么呢？

小明：常驻的就是《魔兽世界》和Valve旗下的系列作品，入手途径一般是通过Steam不定期的各种打折。

坏香橙：不错。最后一个问题，对电脑城的销售人员您的印象如何？

小明：除去我卖电脑的哥们儿，大部分我觉得都会骗我，当然，他不骗我也赚不到钱，所以只有骗多骗少的差别，我对此表示理解。

坏香橙：好的，谢谢您的回答。

怎么样，以上对话的内容与诸位心目中的问题与答案有多少相似之处呢？

对于二线城市来说，尽管组装机在单位性价比方面要完胜于品牌机，但选择品牌机而非兼容机的用户依旧大有人在。为什么？让我再来举个例子：

“这台电脑采用了4850显卡，显示单元集成二极管9.56亿个，55纳米技术的核心频率高达625MHz，更可以使用先进的CrossFireX交火技术令多块显卡协同工作；相比于NVIDA的同价位产品，这款显卡的优点总共有……”

——这种看似专业的介绍唯一的后果就是把顾客统统吓跑。

“这台电脑拥有1GB显存的独立显卡，您看，您单子上的这台机子配备的显卡显存只有512MB，也就是0.5GB，只有咱们这台电脑配置的一半；而且咱们这台电脑使用的是AMD出品的三核CPU，比您之前看过的那台机子所用的Intel双核处理器更多一个核心；还有，咱们这台电脑配备的是640GB的硬盘，也比您单子上的那台硬盘才500GB的机子容量更大；最后，我们可以把系统给您改成WindowsXP，这样用起来更快更流畅——怎么样，这样的电脑您不要来一台吗？”

——这种满是花言巧语避重就轻的介绍一般会被打印在A4纸上装订成册，在封面上标注为“销售话术”交给新人去参考学习。

现实就是如此：对于广大二线城市购买电脑的消费者来说，广告宣传页上名目繁多语焉不详的各种硬件介绍自己真正能看懂的往往不到一半，大部分数据的实际意义即便通过网上查询也没法得到全面认识，这种状况导致的后果就是让电脑城的销售人员有机可乘，通过替换概念列举数据来让消费者对自己推销的商品产生好感；而对于销售人员来说，自己对广告宣传页上的硬件指标认识往往仅限于销售话术的介绍，各种名词数值的实际意义自己同样也是知之甚少——以我自己的个人经验为例，当我刚刚进入这个行业从事店面销售电脑的系统安装调整工作时，负责销售任务的一众新人老手中不知道系统如何安装的可谓比比皆是，销售业绩最好的一位推销高手甚至连硬盘格式化应该如何操作都不知道。买方卖方对于自己所交易的商品了解程度都是如此不堪，二线城市品牌电脑依旧大有市场自然不难理解——既然各种硬件指标的真正含义自己了解得如此有限，那么有商标的品牌机自然会比没牌子的兼容机更靠得住，这条规律对于买卖双方来说同样适用。

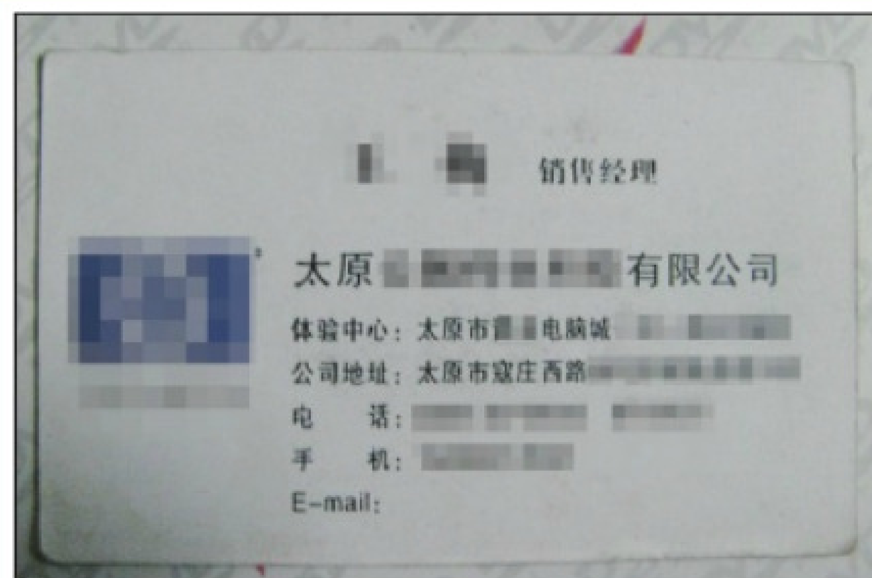
那么，这些对自己购买的商品似懂非懂的用户拿到电脑之后又会做些什么呢？这个答案从大多数电脑城出售的PC所预装的软件上就能看出端倪：添加了兼容补丁的三合一或四合一精简版Office 2003、暴风影音与千千静听、Winrar与迅雷、搜狗输入法与QQ——这些几乎在任何号称“一键安装”的盗版系统盘中都能找到的必备装机软件完全可以满足一般用户的日常应用需求，作为销售方的店面技术员至多只需要再去找两张兼容Windows Vista或Windows 7的Photoshop与AutoCAD安装盘来应付个别特殊用户的要求即可万事大吉，根本没必要去特地去安装Foobar、emule和完美解码等一般用户并不熟知的软件。至于实际的PC应用水平程度，查看一下这些用户的下载文件夹与“我的文档”中的内容即可得出大致印象，但更直观的结论还是从游戏方面能看得更清楚，举两个例子：2008年电脑城新年旺季促销时，负责协助销售而被临时从售后部调回店面的我分配到了一项听上去十分有趣的任务——照顾展台位置上的宣传样机，通过任何可行的手段来吸引更多的顾客围观并对店面出售的主机产生兴趣。左右巡视过一圈其它商家宣传人员所播放的高清视频与游戏宣传CG后，权衡再三的我选择了一部自己中意的游戏作为演示代表；那一天的经历至今我依旧记忆犹新，当时在展台周围路过并停下脚步的观众起码有一半以上聚集在我的背后，面对投影仪上的实际游戏画面所有人无不惊叹有加，议论纷纷，随即在导购的指引下接二连三地选择了去店面一探究竟，这一天的销售业绩经过结算甚至要比之后几天所有的份额加起来还要高；但是对我而言，印象更深的并非如此——在所有围观的顾客中，大约有一半人认为我正在演示的是改良版的《魔兽争霸Ⅲ》，剩下的一半中有60%认为这是《魔兽争霸Ⅳ》，而最后的20%观众则相信这就是提前发售的《星际争霸Ⅱ》——但事实上，当时



无数刚刚踏上社会的年轻一代都把自己的梦想寄托在这个流光溢彩的行业上



和一般印象有所不同的是，电脑城这个IT业基石场所对于女性员工的需求量很大，至于招聘要求更是远远低于大多数人的意料



一个很有趣的现象：即便仅仅是刚刚进入IT销售行业的新人，在统一印制的名片上标注的头衔也是“销售经理”——个中含义如何大家不妨自己揣摩



多样化的营销内容。如今的IT业是最清楚“不要把所有鸡蛋放在一个篮子里”这条规则的行业

吸引了大群顾客关注的这部游戏并非暴雪作品，而是出自加拿大Relic制作组的《战锤40K：战争黎明》；在长达8小时的展示中，正确说出这部游戏名称的消费者连一位都没有，这，才是在那次促销中给我印象最深的部分。如果说单独的一次印象不足以证明全部情况的话，那么再来看看第二个例子：对于一个从进入销售店面起就始终负责技术支持与故障排除的技术员来说，在从业的几年中我接触过的个人电脑至少也在三位数以上，而在查看这些经过用户使用并产生故障的PC所安装的软件时，我发现了一项非常有趣的现象——网络游戏暂且不论，平均而言，这些电脑中装机量最大的单机游戏排名第一的是《魔兽争霸Ⅲ》，第二是《红色警戒Ⅱ》，第三是《祖玛》或《连连看》这类休闲游戏，那么猜猜看，排名第四的会是什么？《星际争霸》？《仙剑奇侠传》？《植物大战僵尸》？都不是，答案是——《抗日：血战上海滩》；更夸张的是，这些品种雷同的游戏甚至连安装路径都是大同小异，我曾经不止一次地遇上过点击桌面图标无法进入游戏于是前来寻求帮助的顾客，解决方法无一例外都是重新定位一下快捷方式的正确路径。为什么诸多消费者选择的游戏都会如此雷同？答案很简单：这些路径一致的单机游戏没有任何一份是正版产品，所有这些游戏无不是拷贝自网吧的现成盗版游戏。现实就是如此，实际上，在我从事过的两年多技术支持生涯中，在顾客送来的电脑中唯一见过的国产单机游戏内容是《仙剑奇侠传4》——还不是游戏本身，而是某个版本的破解系统内置的壁纸主题。

作为一名普通的电脑售后技术人员，我无法保证我的观点拥有多么可靠的代表性，但我起码可以担保以上内容全是我的真实见闻。另一方面，对于这些把电脑作为普通电器商品出售、获取利益才是最高要求的销售人员来说，他们的收入水平又是如何呢？以下就是真实答案：在我从事IT售后工作的二线城市中，最低的月收入工资标准为640元人民币，而对于我之前就职的那家私营IT产品经销公司来说，店面销售人员的标准工资为800元人民币/月，即使是店长或主管等职位的基本月收入也不过在1000元人民币左右，不过值得庆幸的是，在这家效益尚可的公司中还有奖金提成这种额外收入机制，如果在旺季努力工作的话一般月收入会达到1500~2000元人民币的水准，虽然依旧算不上高收入但至少维持自己的个人生活问题不大。但是，这仅仅是效益较好的商家可以提供的收入标准，对于某些代理品牌不够坚挺、企业规模相对较小的企业来说，这种比最低工资标准高不了多少的收入指标也是不可能的目标：就在刚刚过去的2009年金融危机时，我曾经亲眼见识到代理某国产二线品牌的另一户商家营销份额掉进了深渊谷底——据不堪忍受极低薪水而跳槽的原销售人员讲，那时他的最低月收入居然只有420元人民币——这还是新年销售旺季时的薪水总额！至于年终奖一类的补贴更是天方夜谭。除此之外，从我的个人见闻来看，对于私营性质的IT销售企业员工来说，年终分红几乎是标准工资以外唯一的额外收入，至于节假日双倍或三倍工资与加班补贴诸如此类的福利根本就是天边的浮云。高科技盛名之下的低收入人群，这，才是二线城市电脑城销售人员的真实状况写照。

第二章：进阶与内幕

从打工仔到IT蚁民的故事

坏香橙：小白你好，如果你购买电脑的话，你会选择品牌机还是兼容机？

小白：选择兼容机。首先作为游戏玩家，同样价格下品牌机的显卡性能太弱，不能满足主流游戏的需求；其次品牌机可玩性很低，主板BIOS多数不会提供方便的超频功能，而若是自己DIY则可根据喜好选择相应品牌主板，扩展性能也会更好。

坏香橙：噢，那么，你对于两者（品牌机与兼容机）的售后印象如何？

小白：对于品牌机，不少知名品牌都提供了全面的售后服务，但收费很高，我认为比较适合对电脑一窍不通的新手；电脑城在组装兼容机时，多数商家也提供了店面保修，优势是比较便宜，而且像安装系统、软件等服务也均为免费，不过由于缺少完善的售后服务体系，有时候不太方便。品牌机给人的印象是稳妥，但为了钱包考虑我还是选择兼容机，哪怕会多费些周折。

坏香橙：不错。最后一个问题，对两者的售后人员你的印象又是怎么样？

小白：品牌机的售后人员一般态度很好，着装、语言更为得体。兼容机售后人员分两种情况，若是老板店中雇的小工，由于缺乏监管机制，或许在工作时有些心不在焉，细节上考虑得也不够周到。但若是小店老板自己做客服，为了能留住回头客，一般会更热情、细心，很多时候甚至不逊于品牌机的专业客服人员。

坏香橙：好的，谢谢。嗯，很有代表性的答案呢。

正如上文所述一般，对于去电脑城应聘的新人来说，销售店面仅仅是入行的起点。当个人的技术能力上升到一定地步时，接下来便可以选择进入其它部门从事更重要的职务。销售人员的转职方式留待下文详述，对于负责安装调试系统

的店面技术员来说，售后部几乎是唯一合理的升迁途径——至少从我的亲身经历就是如此。

从前端店面到后台支持，转变的不仅仅是职位头衔，工作内容方面也会有很大的变化。相比于笑脸迎人负责把商品推销出去的销售部门，专职于维护已经售出的产品来维持企业与品牌形象的售后人员工作重要性似乎要更上一个台阶——至少理论上如此，是不是？不过，对于大多数正在阅读这篇专题身为消费者的读者朋友们来说，疑问与困惑恐怕会是更直接的反应，让我想想看，有了：“为什么品牌机要比兼容机贵上那么多？多余的那部分价格是被你们这些售后拿走了吗？”“为什么兼容机的售后如此困难、送修与返回的周期如此之漫长？品牌机收取如此高昂的额外费用却又为何不能面面俱到地解决所有问题？这种情形你们一般如何应对？”“简简单单安装一次系统居然也要收取50~100元人民币不等的费用，你们不觉得太过分了吗？”

以上问题估计是所有曾经购买过电脑的消费者必然会产生的疑惑，不过诸事必有其缘由，以上状况的背后都有售后行业的苦衷，且听我一一道来：

首先，品牌机与兼容机最大的区别就在于售后阶段的处理差距。对于兼容机而言，可以自选配件进行组装无疑是价廉物美满足自己实际所需的重要卖点，然而一旦兼容机的配件发生了故障，直接要面对的就是漫长的返厂与送回的等待周期，这看起来的确有些奇怪：为什么在装机时所有的配件都可以在同一家店面内组装齐备，返修起来却要如此费劲？其实个中原因并不复杂：现在的电脑城之所以能够在任何一家装机店内找到你想用在自己电脑上但并非该家店面出售的主机配件，根本原因就在于如今的电脑城采用的正是类似于“大卖场”的营销形式——只要你选择的配件在当时的电脑城内的确存在，那么只需拨几次电话那么你想要的所有配件十有八九便会出现在你的面前，这就是备件内部调配带来的便捷之处；但是，如果到了售后的场合又会是什么情形呢？你把出故障的兼容机搬回装机时的店面去，店面的负责人经过测试确认了发生故障的硬件是哪些配件，然后有问题的配件会根据贴在上面的标签返回给调货来源的商家，负责供货的商家再把这些有故障的配件返回给产品总代理，而产品的总代理会把这些出故障的配件统一测试，确认需要返厂后再统一打包通过快递货运发回到生产厂商那里去——不要认为这一层层的步骤会像流水线一样顺畅地运转，事实上，出于经济考虑产品总代理并不会天天向厂家返送故障件，一般来说只有当待返的备件累计到一定数量后才会统一打包进行返厂维修；至于这个周期的长度则由品牌的销售数量与故障概率所决定，以我个人的经验来看，对于二线城市销售的非一线品牌备件来说，返厂发货的频率大约为每周一次，至于从厂商处将修好的配件返回的时间一般也需一周左右。明白了以上流程内容，想必大家不会再对兼容机返厂维修的周期如此漫长表示奇怪了吧。



正规品牌计算机的官方站点上大多都会提供BIOS刷新程序下载，标红的注意事项十分显眼，但如果反其道而行之呢？当然，这个服务上的漏洞如今已经不存在了

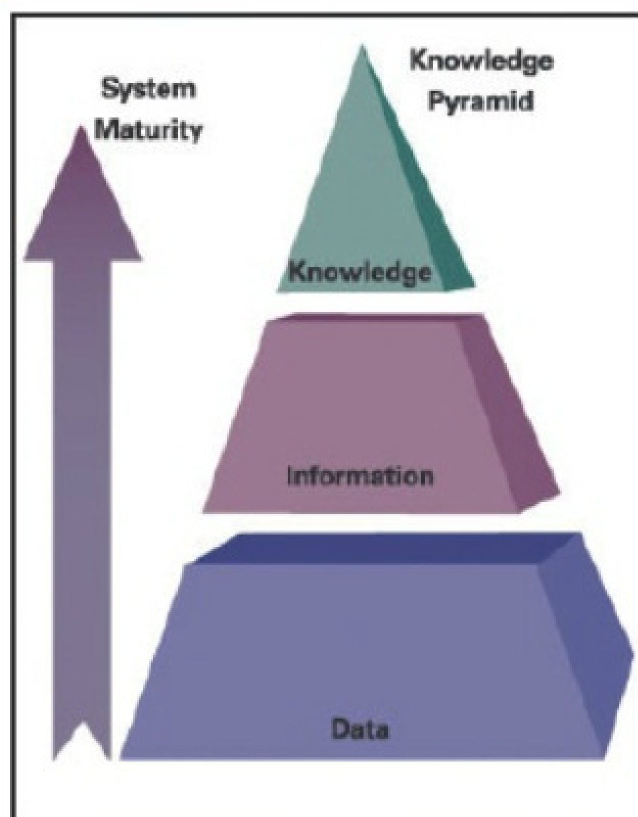
相比于兼容机，品牌机的售后明显要合理得多：所有售出的正规品牌电脑都有严格的维修周期时限，一般送交到维修站之后等待时间最长不会超过3~5个工作日；但是，和兼容机一样，发生故障的品牌机同样需要重新鉴定故障原因，如果是软件问题的话可以根据实际情况由维修站的工程师或者消费者自行解决——必须强调的是，所有正规的品牌电脑售后维修站可以免费负责解决的软件问题前提都是“故障主机所安装的系统必须为原装正版”，一旦消费者按自己的要求与实际需要重新安装了盗版系统，那么一旦发生软件问题



硬盘数据线、1米长的网线、套装螺丝刀、擦拭金手指的纸巾以及一包定制过内容的刻录光盘——凭借这些工具几乎可以应付85%左右的上门售后任务

维修站是不可能接受处理的；经过维修站检测之后，如果确定硬件故障符合处理规章条例的话当然可以向总部申请备件予以替换解决，但问题在于，如果顾客送来的电脑存在硬件问题但并不属于配件故障申报的标准范畴呢？不要认为这种情形很少见，对于笔记本电脑来说，发热量与工作噪音就是最难界定是否属于硬件售后处理内容的两项故障指标。那么，一旦发生这种情况维修站又该怎么办？一般来说选择无非就是两种：1.通过向顾客解释说明让消费者打消进行维修的念头；2.如果问题确实影响到实际应用却又属于无法申报备件的情况的话，那么条件允许的前提下——注意，并非所有品牌的所有电脑都有这种服务——维修站会把问题合理扩大化并返厂，让上级售后做出整机更换的许可认证。

这听上去的确有些不可思议：这种显而易见的欺骗行为难道也是正规售后维修站工作内容的一环？答案是肯定的。至于具体操作方式，碍于商业机密的影响我不会过多透露，在此仅以一项早已被我之前从事服务的品牌上级维修单位明令指定为无效的操作为例：对于大多数品牌电脑来说，在官方网站上提供各种驱动程序、硬件辅助软件以及BIOS刷新程序都是必备的周边服务内容——留意一下以上三者中的最后一项，如果你曾经仔细看过下载链接旁边的使用说明的话，你会发现两条注意事项，第一，本BIOS刷新程序仅供特定型号的某些机种使用，非此类型号主机的用户请勿擅自下载运行；第二，在刷新过程中请务必确保线路供电稳定，一旦发生意外断电则必然会对您的电脑硬件造成不可逆转的损害。看过这两条注意事项之后，相信不少读者立刻就会明白这种合法化故障处理的操作过程：如果我故意选择错误的BIOS刷新程序来更新固件版本，或者在刷新的过程中故意人为断电，后果又会怎么样呢？不过，我必须特别提醒的是：首先，大多数品牌电脑的BIOS刷新程序都有主机型号检测的功能，一旦发现型号有误则会自动终止刷新程序；其次，这种手段已经被大多数品牌电脑厂商通过更新软件版本与规章条款确认废止，如果有任何读者看到这里依旧想尝试利用这种方式骗取免费的售后服务，那么



在这个资讯大爆炸的时代，真正贬值的并不是知识，而是信息

《大众软件》与身为专题制作者的本人将不对造成的任何后果负有责任！

除了对送修的故障电脑进行检查处理外，售后人员的主要工作内容还是对已售出的电脑进行上门维修。事实上，这部分工作至少有70%以上都是通过最基本的软件调试安装就能顺利解决的简单毛病，剩下的30%中起码有一半属于最基本的插拔硬件清洁接触点即可处理的低级问题。那么，为什么这些并不复杂的故障往往会让顾客向售后技术人员求助有偿服务呢？要想回答这个问题并不需要做出什么定论，只需阐述一下这个最浅显的道理即可：尽管如今的市面上充斥着各种名目繁多的“一键安装”克隆系统安装盘，但这些理论上只需按两三下键盘即可顺利安装系统的光盘并不能满足所有品牌电脑的实际需求——款式较新的笔记本电脑尤其如此，尝试过自己动手安装系统的读者应该对找不到硬盘进行格式化、系统文件复制完成后发生蓝屏以及无法安装设备驱动程序的经历不陌生；另一方面，尽管大多数问题的解决方案通过互联网并不难找，但对于大多数用户来说，一旦失去了查询的途径，问题处理的难度便会立刻被提升到无从应对的水平；说到底，对于现今的IT行业来说，真正由于泛滥而遭到贬值的并非是电脑应用的“知识”，而是众多“知其然不知其所以然”的“信息”，一旦“信息”查询获取的途径遭到了阻断，那么籍由“知识”的积累而得以产生的“技术”实际意义就会凸显出来。这，才是电脑售后人员真正的价值所在。

看似无足轻重，实则必不可少。那么，电脑城经销商售后人员的收入水平又是如何呢？和大多数人的印象不同的是，尽管对于以销售为主的企业来说售后部属于必不可少的重要部门，但实际上，对于这种以追求利益最大化为核心目标的私营企业而言，不能直接创造利润的售后部得到的重视也是最少的——部门成员的基本工资与店面销售人员相差无几，但奖金提成的分量基本可以忽略不计。这种状况造成的直接后果就是技术娴熟的售后人员开始想方设法通过自己建立的私人渠道关系来赚取外快收入，而对于这种局面，身为管理层的BOSS往往也是睁只眼闭只眼，只要不影响份内的工作任务则不管你去接多少生意赚钱都不会去管，当然，这种前提下加薪一类的要求也是妄想。

即便脱离了入门的阶段，来到进阶层次的IT从业者依旧无法摆脱“蚁民”的身份，这就是当今二线城市IT经销企业技术人员的生存现状。

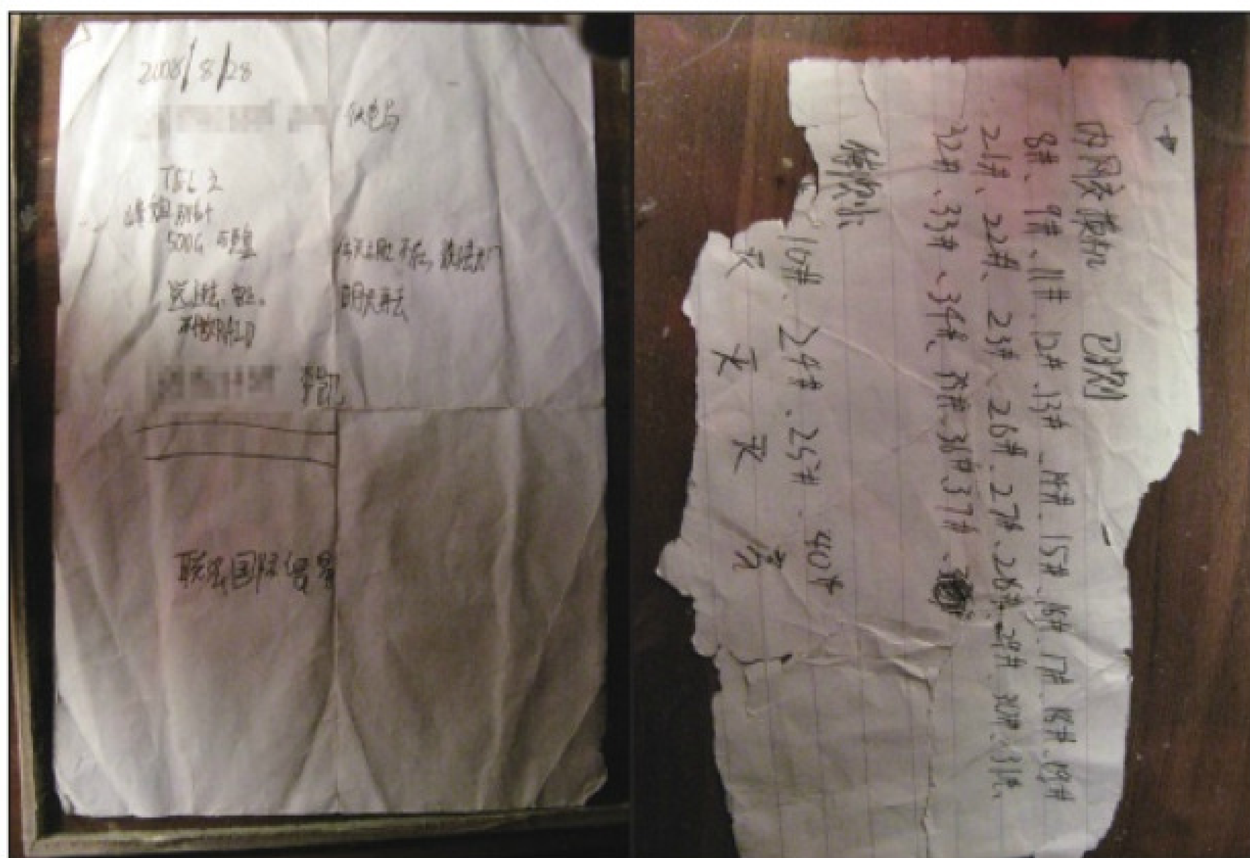
第三章 未来与彷徨

IT蚁民的故事

如果说店面技术人员的升迁之路是成为售后服务技师的话，那么对于从零开始站柜台的店面销售人员来说，他们的出路又该是如何呢？

如果在卖场如鱼得水业绩出类拔萃能够凝聚整个团体的话，那么这位杰出的销售人员在积累过足够的经验与资历后，成为总管或店长并不是什么意料之外的提拔。但事实上，能够走到这一步并同时拥有管理与销售双料才能的店面销售人员数量并不多，对于大多数只通晓“如何把东西卖给更多顾客”的推销精英来说，属于他们的进阶之路往往只有一条——渠道营销人员。

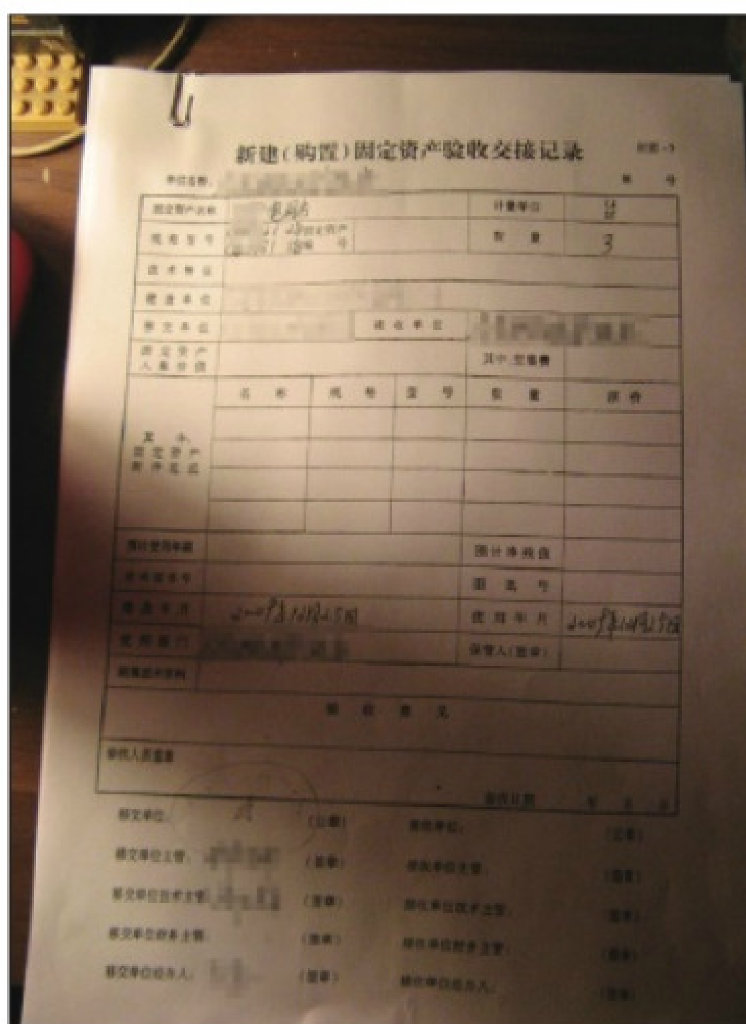
与店面销售相比，渠道营销不管在出货数量还是效率上都要高得多。事实上，对于现在奉行薄利多销主义的二线城市电脑城经销商来说，渠道销售才是真正的利润重点所在；对于以销售业务为主营内容的企业来说，兴衰成败在很大程度上都取决于渠道营销人员的业务水平，其它部门在相当程度上仅仅会被视作辅助，具体内幕更不会被外人轻易得知。正因如此，有关渠道经销方面的内容在这里无法也不愿做过多透漏，但相比于根据蛛丝马迹展开的无端臆测，通过各种辅助工作经历观察到的现象才是更耐人寻味的内容：


除了一般家庭用户的上门服务外，对于IT售后人员来说，各种企事业单位的委托也是重要的工作内容

对于渠道部门而言，自己的业务内容都是处理各种大宗采购的巨额生意，那么哪些客户会参与这种规模的交易呢？首先是各级地市的下线经销商，尽管每次提货的数量看上去不过尔尔，但这种客户的最大优点在于一旦结成了良好的合作关系就能展开稳定的地方铺货销售业务，因此对于渠道营销人员来说，维持与这些大大小小的次级经销商业务联系是保证基本业绩的基础前提；除此之外，渠道人员更重要的工作就是招揽联系各种会一次性采购大批设备的大客户，尽管这种合作关系不一定会像下线经销商那么稳定，但如果从一次性出货的数量以及双方在整个交易过程中的利润分配来看，这种客户无疑是必须去尽全力争取的重点目标；而对于公司的其他部门例如售后部来说，这种大批采购的客户必定也是最重要的服务对象。那么，大家不妨来猜猜看，对于人数很少会达到三位数的二线城市电脑城私营企业来说，与之展开大宗交易的供货目标一般会是什么单位？人数上百的中型私有企业？远不仅如此。实际上，各种人员编制成百上千

甚至上万的大型国有企业或机关部门在采购设备时，往往也会向那些人数还不及自己一个部门规模的当地电脑城小企业寻求合作；至于这些单位究竟有多少范围涵盖量有多广，以我的个人的经验来看，在从事售后服务工作的几年中，整个市区的所有大型单位几乎都留下过我的拜访足迹，具体来说从市政府到教育部，从电力系统到交通厅，从医疗部门到铁路局，甚至连军工方面的研究所都不例外；至于具体的工作内容自然是维护各种设备，从服务器到无法工作的打印机等等无所不有。长年累月地从事这种琐碎的上门服务之余，作为普通IT打工仔的我逐渐产生了这样的印象，那就是——“为什么这些单位对自己的IT设备如此轻视？”

这种印象的产生并非空穴来风。首先，这些我曾经上门服务过的单位大多数都拥有严格的门禁制度，一般外单位人员出入必须经过复杂的登记与验证才会放行，但这项规定对我来说根本不是麻烦，只需和内部的办公室拨通一个电话，不需出示任何工作证明，轻轻松松就能通过门卫这一关；其次，这些要求上门进行售后工作的大型单位有相当一部分都属于极为重要的社会机关，其它不提，单从经手资金数额上来看，“一秒钟几百万上下”并不是什么夸大其词的形容，——但是这样的单位这样的部门却没有属于自己编制的计算机设备维护人员，那些存储着重要数据、甚至连互联网都要禁止接入的电脑却能被一个月收入不到1000元人民币的普通IT打工仔轻而易举地接触到，何其的黑色幽默——事实上，真正的黑色幽默部分远不止如此，举一个我亲身经历过的例子：在我曾经进行过售后维护工作的机关中，曾经包括一家在全国范围内物资与人流运输中占据关键地位的大型单位；就在今年年初，这家单位由于某些设备技术问题而发生了资料泄露事故，然而即便如此，就在发生了这样的事件之后，负责善后处理工作的居然依旧是我这种来自外单位的技术人员——虽然从一系列行之有效的处理办法，例如内外双网隔离、核心要害部门彻底取消外网线路、全面安装物理隔离卡等方面可以看出在事故处理上这家机构的力度所在，但就在最关键的“处理人员”环节上我们依旧可以发现漏洞。至于为什么会产生这种疏漏，很长时间内我一直百思不得其解，直接现在脱离了计算机售后行业回头重新审视自己的经历见闻时方才恍然大悟：归根结底，这难道不正是前文中一直提及的“电脑普及率与电脑应用技术水准脱节”规律的再次验证吗？


新建(购置)固定资产验收交接记录

规范条理的职业分工是任何正规行业必备的要求之一，二线城市的IT业理应如此，但实际上如何呢？这份至今依旧滞留在我手上无人问津的合同就能证明某些事实

尾声
离开蚁穴的故事

“真是太好了，谢谢！”

曾几何时，我曾经满怀向往地投身从事过这样一份听上去似乎很有技术含量与发展空间——至少在入行之前的我以及身边的大多数局外人看来——的职业：IT设备技术维护支持。在我的印象中，前途与收入暂且不论，这份工作对我来说最大的收获无疑就是上面这句发自真心的感谢。

但遗憾的是，现实中根本就没有那么多浪漫值得感慨。紧接着这句致谢词的十有八九会是这个问题：

“像你这样的高科技从业人员收入一定很高吧？一个月能有多少？好几千吗？”

每当听到这个问题，刚刚为客户解决完故障获得的成就感立刻就会被现实冷却掉大半。不过，作为一名从事服务类相关行业的职业人员，让顾客满意无疑是最基本的原则信条，正因如此，每当遇上这种并非恶意的问询，我的答复一向是从实相告。


在我看来，这张照片应该足以揭示二线城市IT业基层从业人员的真实生存状况——这间仅仅能放下一张单人床的小屋就是我当时的住所，那台笔记本电脑是向同事借来的打字机，至于最前面那个抄写本上的内容，没错，就是大家正在阅读的这篇专题

然而，尽管实话实说的场合各异，听到答案的顾客反应无一例外都是如此：

“……怎么会？不可能吧？你们从事的难道不是高科技领域的职业吗？”

没错，这就是印象与现状的真实差距。现实就是如此无情，尽管在最平凡的消费者大众眼中看来，我们要么是一群从事高科技设备维护工作的高级白领，要么就是依靠技术垄断大发横财的贪得无厌之辈——一句话，无论获取的利润是黑是白，无论有多少是非功过，至少从收入来看，我们无疑就是局外人大众心目中的高技术高薪水新晋职业的代表；然而，作为曾经在这个领域中打拼过几年且刚刚脱离这个行业不久的前业内人士，我可以用人格、本月的奖金或者任何其他任何东西当做担保来发表这条言论：我们根本就不是什么白领，更不是什么所谓的高技术含量人才。我们只是一群蚂蚁，一群在这个从全局角度来看的确拥有极高技术含量，但在事实上与我们无关的产业中埋头苦干消耗自己的年华换取维生资本的平凡工薪大众而已。如果真要我指出这个行业与那些传统职业有什么区别的话，我希望答案不会让大家太失望：这个行业曾经拥有过泡沫般绚丽辉煌的利润价值被誉为朝阳产业，但和所有同类例子一样，尘埃落定的如今这里只剩下赤裸裸的价值利润追求。维持这个产业链运作的最底层人群前途可谓一片迷茫，何去何从无人知晓。

没错，这就是我的故事，一份并不浪漫的行业现状报告。我并不在乎我的讲述会让多少人相信这些内幕的真相，但我相信所有的局外人读过这篇文章都会有所收获，至于是否值得思考，那是你的自由。P

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

盗版破解靠边闪，Web应用要登台

——浅析网页化PC应用技术新发展

■贵州 冰河洗剑

一台仅仅能够连上互联网但没有安装任何应用软件的电脑，想要处理办公任务又该怎么办？去下载非法破解的盗版软件？完全没有这个必要。如果需要处理的工作不算太复杂的话，各种通过浏览器就能直接使用的网页版Web应用软件即可解决你的难题。

其实，在国外早已有多款Web OS和在线应用软件发布，并不算什么刚刚出现的新鲜概念。不过，最近国内网络巨头之一的腾讯"低调"地推出了全新的网页版WebQQ2.0，一下子引发了业界的震荡。从功能上来看，WebQQ 2.0绝不仅是网页聊天工具那么单纯，这个复合型的在线应用平台标志着腾讯的Web操作系统的初步成型，意味着国内主力软件品牌正式参与一站式在线个人网络生活平台业务，浏览器化的计算机应用开始成为国内IT技术界的热点。

不仅仅是网页QQ——WebQQ 2.0构建的Web OS简介

就在Google的Chrome OS依旧在襁褓中等待成长的时候，腾讯已将网络操作系统的概念初步化作了现实：2010年9月，腾讯推出了WebQQ 2.0产品，以个人化门户为理念，整合了腾讯几乎全部的业务。诸如WebQQ、QQ云输入法、搜搜、电影、音乐、游戏、微博、邮箱、网盘以及刚刚上线的QQ地图等一系列产品无不包含在内，打造一站式个人网络生活平台的雄心显露无疑。

很明显，新版本的WebQQ已经远远脱离了原先的网页QQ那样单一的概念。在这个货真价实的Web操作系统中，你可以自由地进行多种多样的操作应用来满足自己的工作需求。

一、Windows 7风格的Web OS

打开WebQQ 2.0的网页，可以看到中央部分是操作系统的桌面，顶端为腾讯各种应用产品的列表，左侧是类似Windows 7桌面侧边栏的便捷小工具，右侧是WebQQ界面，底端则是任务栏。在主界面顶部的应用栏、底端的任务栏以及打开的程序窗口标题栏等位置上都采用了类似于Windows 7的半透明磨砂玻璃效果。显而易见，整个页面的布局风格几乎与Windows 7的操作系统界面如出一辙（图1）。



此外，WebQQ 2.0的用户还可以对界面主题进行选择更换，这种功能与其他工具的应用操作相同，都需要登陆QQ帐号后方可使用，具体步骤如下：从右侧边栏登陆QQ，在右下角托盘区处会显示"设置中心"按钮，点击后打开设置中心；在设置中心对话框中选择"主题"选项，即可以对WebQQ 2.0 的桌面壁纸进行更改（图2）。目前只提供了5款壁纸主题，不过每种界面效果都不错。



与我们常用的操作系统一样，在WebQQ 2.0桌面上可以打开多个不同的应用窗口，并且可对这些窗口进行最大化、最小化、还原、全屏等操作（下页图3），当然也可以在桌面上随意拖动放置。当打开多个窗口时，还可点击任务栏上的"显示桌面"按钮，最小化所有的窗口显示出桌面或

者进行窗口还原。窗口缩小后，任务栏上同样会显示相应的图标，通过任务栏图标可以进行快速切换（图4）。

此外，在WebQQ 2.0桌面右下角的托盘区中，还提供了输入法以及各种系统功能的按钮。点击“QQ云输入法”，可切换使用QQ拼音或QQ五笔输入法（图5），在WebQQ 2.0中调用QQ云输入法，这对于没有安装常用输入法的电脑来说非常实用。

除了输入法之外，在托盘区内还有几个其他功能的按钮。其中“切换声音模式”可选择是否让系统静音，“记忆桌面布局”可记忆当前桌面主题设置和已经打开的应用窗口布局（图6）。点击“锁定”按钮，设置一个系统登陆密码，确定后即可将WebQQ 2.0的桌面锁定，效果和Windows系统中的操作一样，需要再次输入密码



才能继续使用（图7）。“退出”功能相当于Windows系统中的关闭系统选项，点击后退出WebQQ 2.0并关闭当前网页。

二、Web OS中的网页QQ聊天功能

虽然从IM平台升级成了Web OS操作系统，但在WebQQ 2.0中同样保留了WebQQ网页聊天的完整功能，不必额外安装QQ聊天软件或者打开新窗口就能直接在Web OS中与好友聊天。

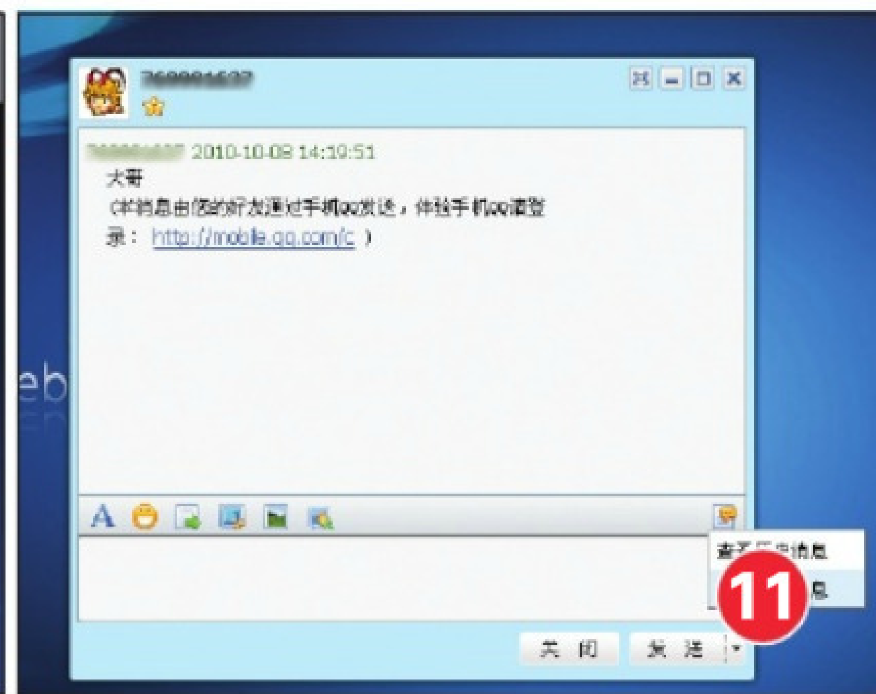
在桌面右侧的WebQQ登陆界面中，点击“登录”按钮，可以看到登陆状态选择只有隐身与在线两种（图8）。QQ账号可以保留记忆，但无法自动保存QQ密码。

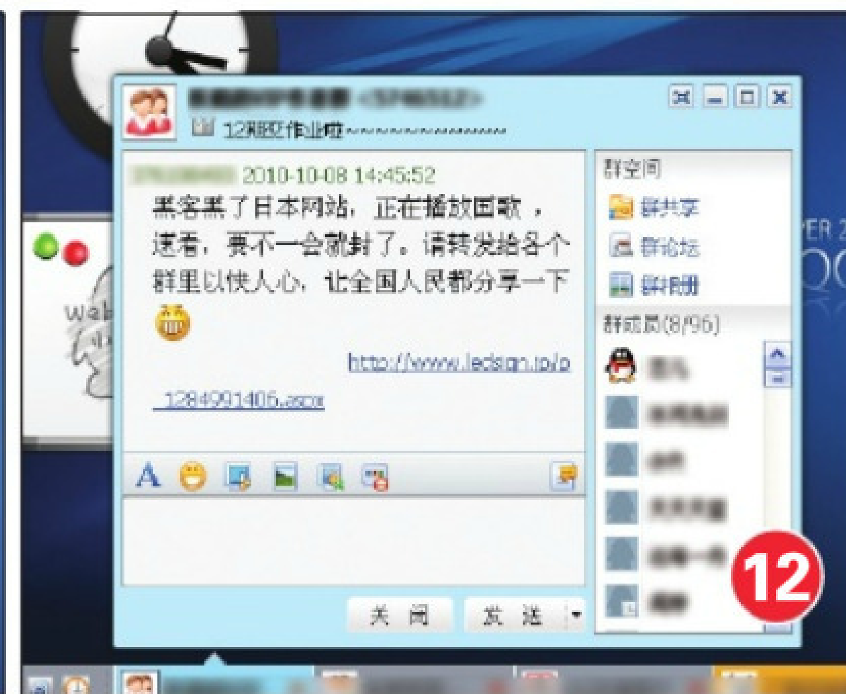
顺利登录后，可以看到WebQQ2.0的界面更贴近于软件版的模式，界面上的按钮和选项布局如出一辙（图9）。整体界面很清爽，没有广告和QQ秀之类华而不实的噱头。除此之外，WebQQ2.0的好友分组中多了一个“在线好友”类别，可以自动列出登录用户的当前在线好友，相当直观。

点击界面右上角处的“浮动”按钮，可将聊天主界面隐藏进WebQQ的桌面右侧，将鼠标移动到此处时，界面会自动弹出。如果要设置当前在线状态的话，可在桌面顶部的应用栏中切换。点击头像则可修改个人资料，









还可以对QQ签名进行修改（图10），这些操作对于软件客户端版本的QQ用户来说肯定不会陌生。

WebQQ 2.0的聊天功能也比较完善，聊天窗口中提供了字体设置、常用表情、文件发送、图片发送以及一键截图等功能。当收到新信息时，会在WebQQ桌面任务栏上方出现提示条，滚动显示新接收到的信息（图11）。WebQQ 2.0可以自动保存最近一周的聊天记录，还可以导出聊天记录到本地。

除了以上的操作之外，还可以对WebQQ 2.0的聊天对话框进行设置，自由选择排列的方式。在桌面右下角的托盘区内，有一个能在“吸附模式”与“自由模式”之间进行切换的按钮。选择“自由模式”时，聊天对话框可以全部显示并任意排列；当改为“吸附模式”时则只会显示一个聊天对话框并吸附在任务栏上方，其他对话框最小化显示在任务栏中（图12）。

三、WebQQ 2.0的一站式网络应用

作为新生的Web OS云操作系统，WebQQ 2.0除了传统的QQ聊天服务外，更提供了非常丰富的在线应用功能。从网页浏览到收发Email、欣赏音乐电影、查看股票等，全面囊括了各种常见的网络应用服务。

1.在线应用管理

WebQQ 2.0最大的特点就是集成了众多腾讯相关的应用服务，用户可以直接调用。当然，第三方提供的应用也必

不可少。

点击桌面上方应用工具栏内的“应用管理器”，可以查看并管理所有可供选择的在线应用项目，根据需要自行选择添加或者关闭（图13）。自定义工作完毕后，点击桌面上方应用工具栏上的“展开”按钮，即可进行便捷的查看与操作。（图14）。

2.桌面小工具

在当前的Web QQ2.0系统中，有四款默认的桌面应用快捷工具，包括搜搜、时钟、天气和WebQQ小助手（图15）。

时钟和天气预报不必过多介绍，搜搜则可利用腾讯提供的搜索引擎对网络资源进行检索，WebQQ小助手则是类似于“帮助”功能的向导工具。和Windows 7一样，这几款小工具都可以选择关闭，或者在桌面上随意拖动。

3.内置浏览器与一键保存功能

既然是基于互联网开发的Web OS，内置的浏览器自然必不可少。在WebQQ 2.0中集成了QQ浏览器，界面酷似正在研发中的QQ浏览器5，可以直接在Web OS中浏览网页。

WebQQ 2.0内置的浏览器在主页网址导航中提供了大量推荐网址（图16），功能方面则比较简单，采用了多标签浏览的形式，只提供了新建标签、前进、后退和刷新等几个常用的按钮。

比较有特色的是，这个浏览器提供了一键另存的功能：当打开某个常用的网址时，可以点击浏览器工具栏上的“一键另存为应用”按钮，将当前网址快速保存为应用项目，也就是相当于快捷方式，以后在应用列表中可以方便地直接打开。保存时可以设置应用项目的名称、描述和图标及分类等信息（图17）。

这个功能非常适合将一些实用的网络在线工具保存在Web OS中，后文我们介绍的各种在线软件都可以这样直接保存下来，以后就可像Windows系统中的快捷方式一样，自如地对各种在线软件进行调用了。

4.其他丰富的在线应用服务

除此之外，在WebQQ 2.0中还内置了更多有趣的在线应用功能。

想要收发邮件，可以点击应用工具栏上的“QQ邮箱”，就能通过内置的浏览器一键打开当前所登录帐号的QQ邮箱首页；想要存储共享文件资源，可以点击“网络硬盘”；查询英文单词可以试试“QQ词典”；浏览新闻可以看看“迷你新闻”。此外还有记事本、便签等常见的实用小工具（图18）。

听歌可以使用“QQ音乐”，观看视频则可用“QQlive”（图19），关注股市行情则可使用“股票”应用功能。要想阅读书籍报刊不妨试试“QQ阅读”，最新的QQ阅读不仅可以手工添加各种RSS阅读链接地址，更可以添加内置推荐的各种在线报刊书籍，感受像杂志一样的全新阅读体验（图20）。

此外，在WebQQ 2.0中还提供了腾讯最新发布的“QQ地图”、3D地图、QQ团购，以及数量众多的QQ网页游戏，基本上涵盖了日常网络生活应用的方方面面，服务相当全面。

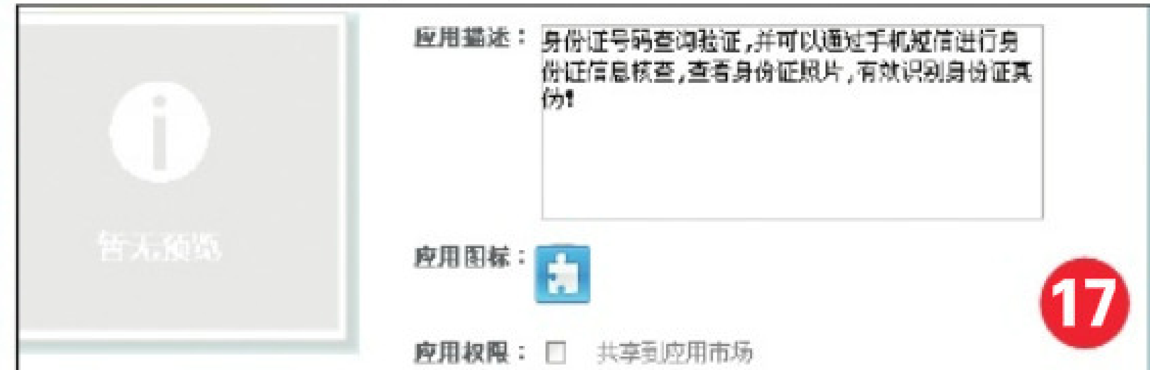
5.值得注目的卖点：可移动的WebQQ 2.0系统

WebQQ 2.0对目前流行的各种浏览器兼容性非常好，在Chrome、Firefox、Opera、IE、Safari中都能正常运行。特别值得一提的是，WebQQ 2.0在iPhone、iPad等各种智能手机中也可以正常运行。想像一下，大家所使用的智能移动终端只要可以正常浏览WebQQ 2.0，那么通过手机原有的各种应用功能，再加上WebQQ 2.0中添加后面介绍的各种在线软件，我们就等于拥有了一台便携性与功能俱佳的随身电脑，最奇妙的是，这台强大的掌上电脑根本就不需要安装任何软件。















Web OS在线软件篇：为WebQQ 2.0系统添加重量级软件

WebQQ 2.0已经为我们提供了一套比较完善的Web OS云操作系统，虽然这个操作系统本身已经内置了一些常见的在线应用功能，但是对于办公、设计等较为复杂的工作来说还是远远不够的，不过这并不是什么无法解决的难题——Windows系统的强大功能是由无穷无尽的应用软件建立起来的，同为操作平台的WedQQ 2.0当然也不会忽略这个功能。

如今，各种Web在线软件种类已经非常丰富，实际功能更是不逊于安装版常规软件。我们可以利用WebQQ 2.0内置的“一键另存为应用”功能，将在线版软件在WebQQ 2.0中安装上快捷标签，进一步强化这个云操作系统的功能。

一、WebQQ 2.0安装在线Office，移动在线办公不是梦

以Google旗下的网络办公套件Google Docs为代表，可以处理文档、表格和幻灯片的网络在线办公软件如今已经是名目繁多，不胜枚举。不过，现在的Google Docs在国内是无法直接访问的，因此我们选择了其他例子来演示第三方在线办公软件入住WebQQ 2.0的步骤。

1.WebQQ 2.0安装“百会写写”，让Web操作系统也能处理Word文档

在WebQQ 2.0中点击“网页浏览”，打开浏览器，进入“百会写写”在线文档处理软件的网址（http://www.baihui.com/10114000.asp）。免费注册一个账号后，点击浏览器功能按钮“一键另存为应用”，将“百会写写”保存在应用工具栏上（图21），即可完成软件的“安装”。

“安装”完毕之后，如果以后在WebQQ 2.0云操作系统中需要处理Word文档，只需点击工具栏上的“百会写写”（图22），即可调用浏览器打开在线Word文档处理软件了，过程步骤与启动安装在自己电脑上的Office软件并没有大的差异。

2.在WebQQ 2.0中用百会写写编辑Word文档

百会写写是一款在线文档编辑器（图23），无需安装，只要保证网络畅通，就可以随时随地的登陆来对文档进行在线编辑，或将文档共享审查编辑，实现多人在线协同办公。特别值得一提的是，百会写写中内置了注释与聊天模块，更加方便了即时协作工作。

友好的界面

百会写写的用户界面非常友好，左侧上方是文档功能按钮栏，可以新建、导入或删除一个文档文件。导入时可选择本地保存的某个文档，也支持通过网址链接或从Google Docs中导入文档。如果文档设置有密码保护，勾选“密码保护”项并输入密码即可导入（图24）。从本地上传导入的文档体积大小限制在10MB之内，在线文档则没有限制。

在左侧边栏处是文档管理区，可对现有的文档进行搜索和管理，包括个人文档、共享以及模板等，并可为文档添加标签或将不需要的文档转移到回收站中。第一次使用时可看到已默认存在一个名为“欢迎使用百会写写”的文档，这是百会写写提供的官方说明（图25），可打开此文档体验尝试各种功能。

文档的编辑页面采用了功能标签的排列方式，可以随时切换不同的标签来满足编辑需求。此外，百会写写也提供了经典的下拉菜单，点击每个功能标签后的下拉箭头，即可浏览并使用该标签内的功能列表（图26）。

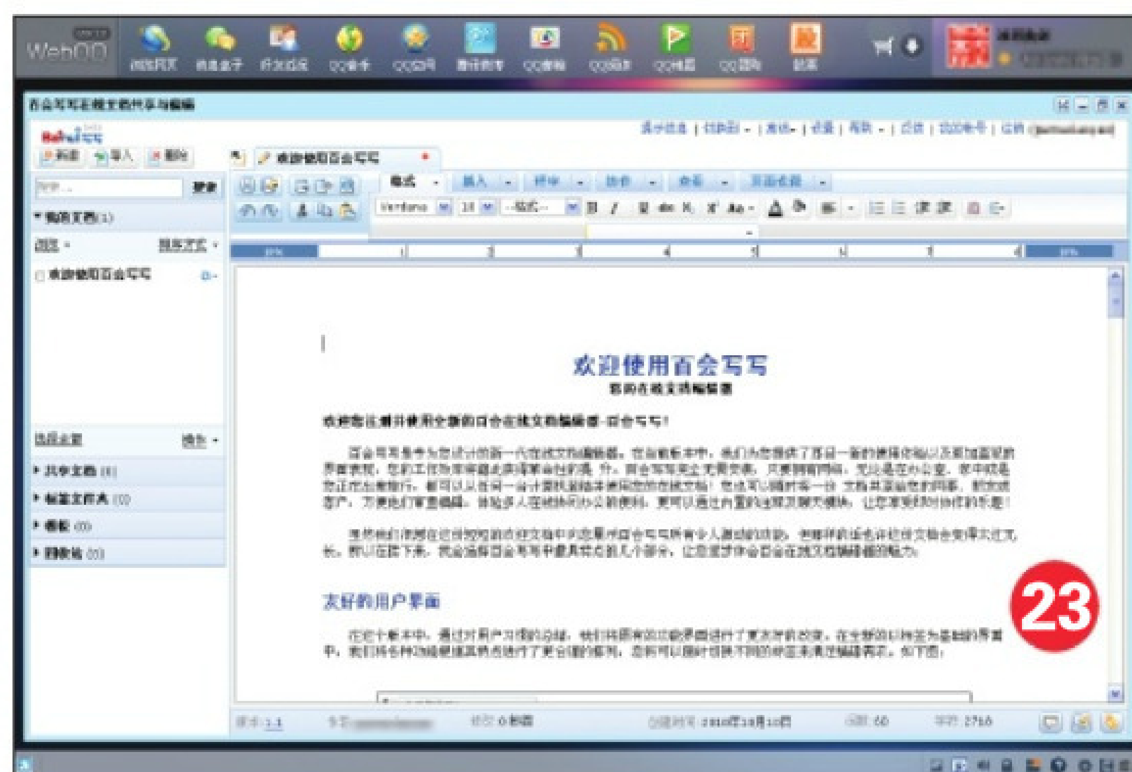
强大的格式与编辑功能

打开百会写写中内置的文档进行查看和编辑，一经上手即可感觉到百会写写的提供的功能相当强大。

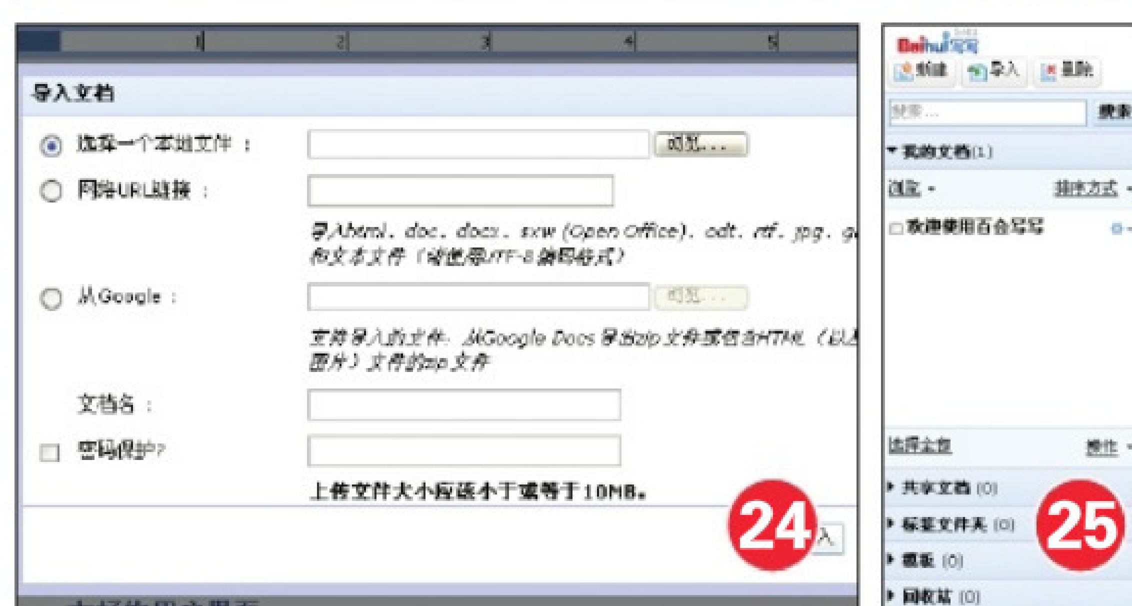
在现有的文档中，可以用鼠标点击插入、修改或删除任意的文字、图片或表格对象；在“格式”功能标签中可以设置字体格式，包括粗体、斜体、下划线，以及字体颜色、背景颜色等等；添加网页链接，设置上标或下标等常用功能一应俱全


21


22

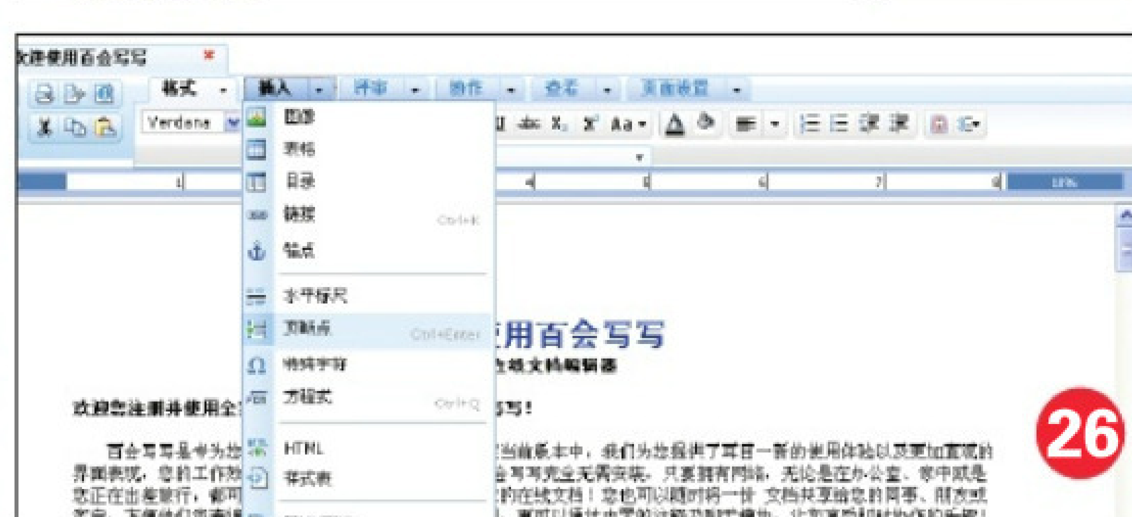


23



24

25



26

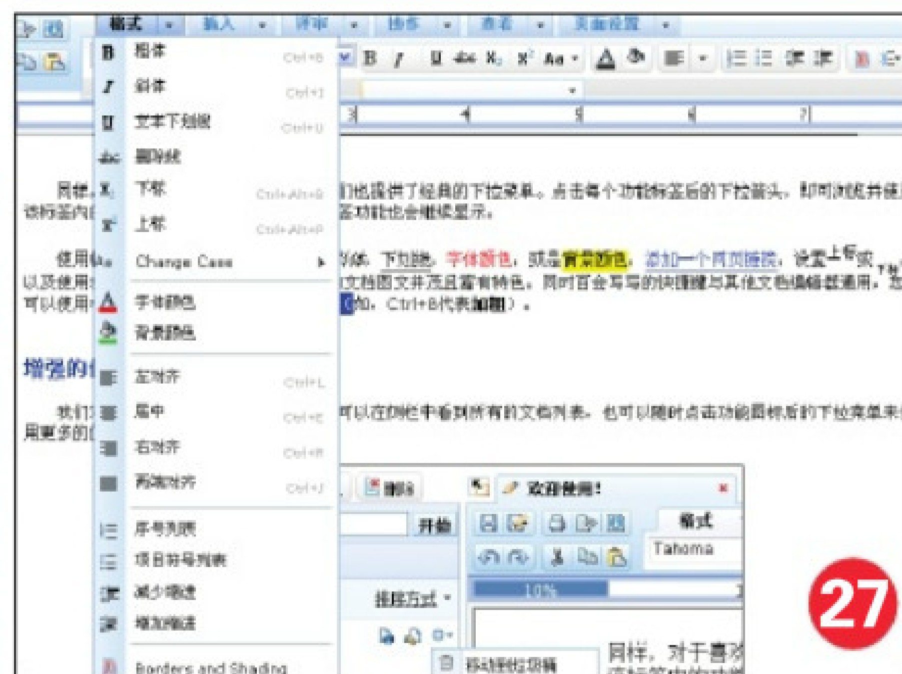
（图27），同时百会写写的快捷键与Word等常见的文档编辑器通用，可以使用养成习惯的操作快速完成某个功能，例如按下Ctrl+B就可以加粗选择的文字。

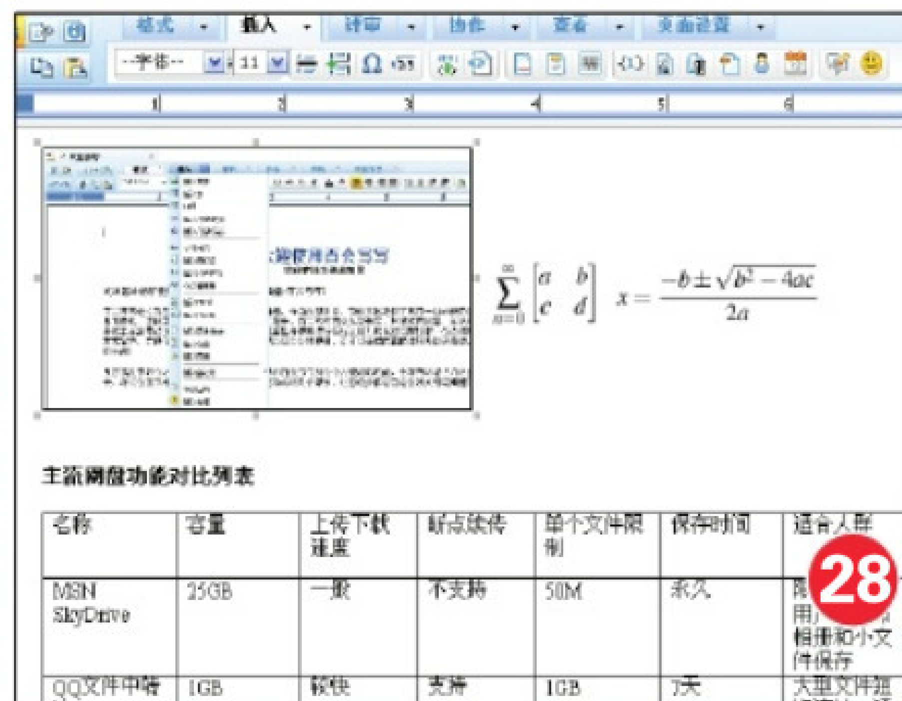
在“插入”标签中，可以选择插入图片、表格、目录、特殊字符、公式、尾注、页眉/页脚、水印等各种对象，并可对其属性进行设置（图28）。

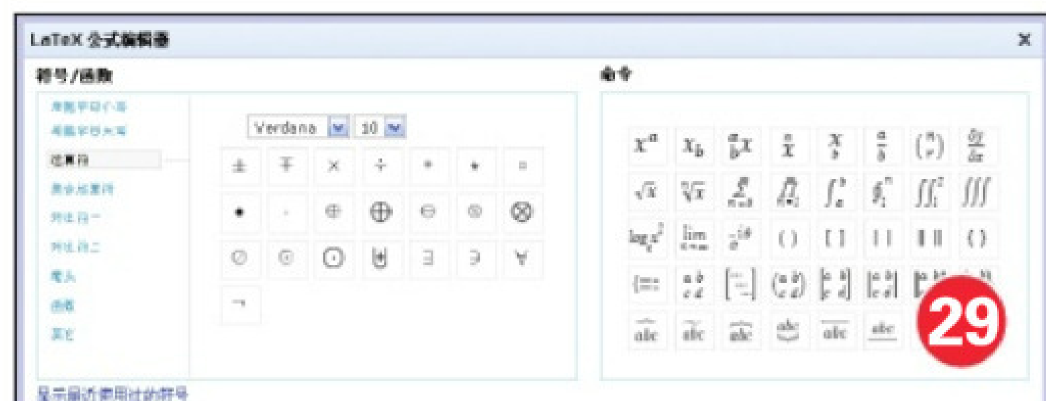
经常撰写理科论文的朋友可以留意一下，百会写写内置的插入方程式功能非常强大，可利用编辑器轻松直观地输入许多复杂的公式和方程，简要说明如下：在公式编辑器左侧上方的是符号和函数，右边是各种方程和公式命令，下方是LaTeX语法和预览。通过插入函数符号与相应的命令，在下方就能生成语法代码；修改代码中的数值，就可以显示相应的公式和方程预览了（图29）。更加方便的是，点击“基本公式”可以打开一个最常用的公式列表，下方有相应的语法代码（图30），复制语法代码到编辑器中，修改相应的数字即可得到自己想要的公式了。

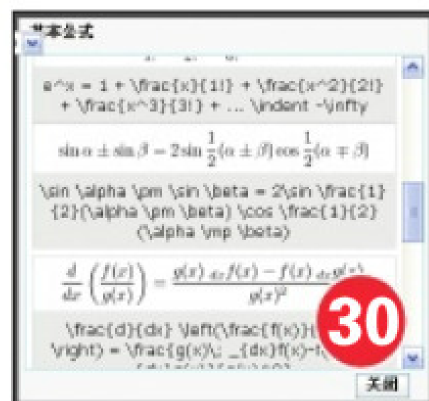
在插入页眉页脚时，可以为文档选择单列、双列或是三列等样式（图31），同时还可以给页眉页脚设定自动文档属性，如日期、页数、作者名称等。

此外，常用的查找替换、字数统计、拼写检查等功能自然也不会被遗忘。在百会写写中，拼写检查功能支持超过75种不同语言。对于绝大多数的用户来说，使用拼写检查来避免语法错误都是相当实用的功能。在编辑窗口下方的状态栏上还有一个“标签”按钮，可为当前文档添加标签，方便文档管理（图32）。


27


28


29


30


31



32

百会写写的离线同步功能

有时候，可能会由于网络故障而无法访问到在线的文档，对此百会写写提供了一个“离线”功能，可以将文档下载到本地进行编辑，且一旦网络恢复，离线编辑后的版本可以随时同步至在线文档中。

这种离线功能需要Google Gears支持。首先下载并安装Google Gears，完成后点击界面右上角处的“离线”按钮，即可转入离线状态编写文档。点击“离线”旁的下拉按钮，打开离线下载设置，可以设置离线下载文档的数目（图33）。



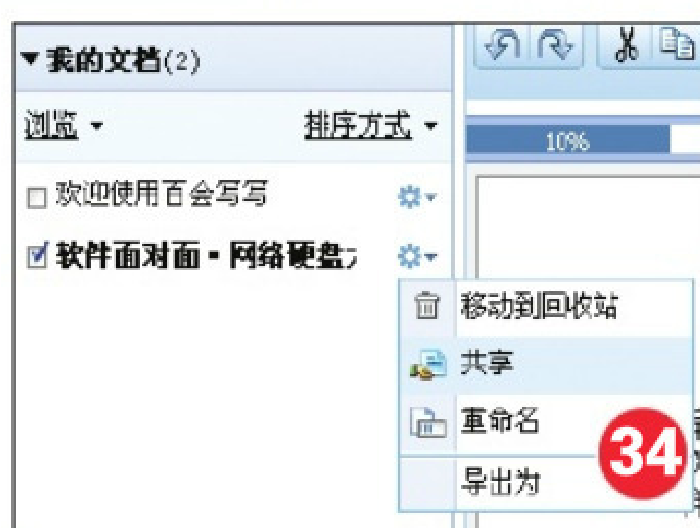
33

共享协作办公与博客编写

百会写写还提供了强大的协作办公功能，可以与公司同事一起在线协同工作。

新建或导入一个文档后，在文档管理栏中，可将文档共享给他人（图34），然后一起在同一份文件中进行编辑和修改。在共享时，可以灵活地控制文件的共享权限，将它共享给个人、群组或机构，以及为不同身份的协作者设定等级不一的权限，例如只读或共享（图35）。同时，在“共享明细”中可以随时查看并管理文档的共享详情。通过实时的协作功能，只要有任何人修改过文档，那么所有的协作者都将随时看到文档的改动。

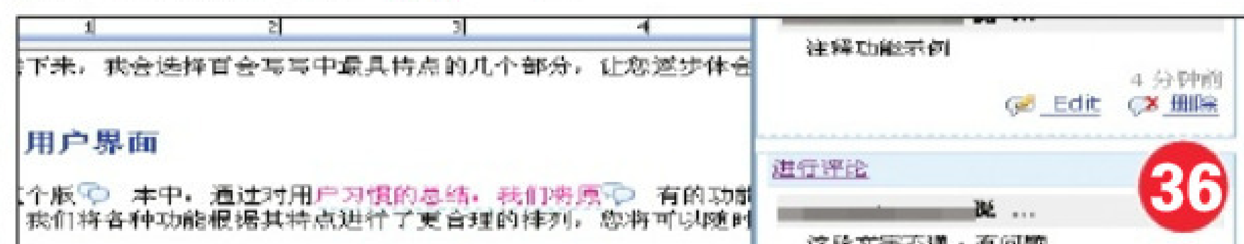
对文档进行共享并展开多人协作时，有可能会发生一些错误的操作。如果需要恢复之前的文档版本，百会写写提供了颇具特色的历史版本查看及对比功能，可随时管理或将文档恢复到之前的任意版本。在“评审”标签页中点击“历史”按钮，展开文档修改历史列表，在这里就可以看到每个文档在编辑过程中自动保存产生的所有版本，可随时进行浏览或删除，而且还能对同一份文档的任意两个历史版本进行对比，通过查看不同版本的区别，来决定是否进行恢复操作。



34


35

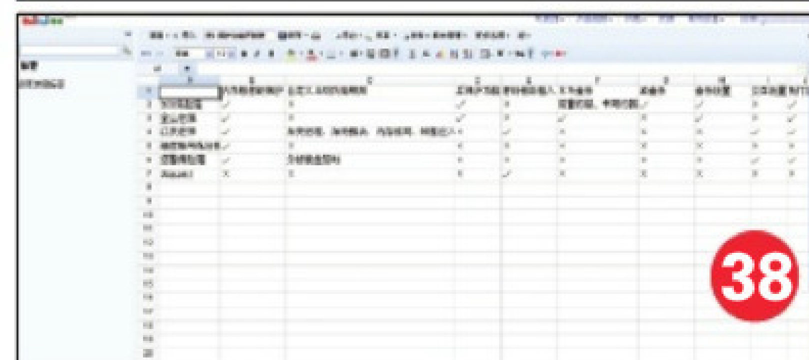
在协作办公时，可能会针对文档某个部分进行集中讨论修改，对此百会写写提供了一个动态评论功能，可让协作者彼此之间随时对文档的任意部分进行注释说明。例如对文档的某个部分有审查意见或是改动意见，可点击“插入”标签页中的“评论”按钮，输入意见内容确定发布即可。点击编辑器右下角处的“评论”按钮，可打开评论列表查看当前文档中所有被添加评论的内容，被评论的文字会红色高亮显示（图36）。



36

此外，百会写写还提供了将文档发布到博客的功能。在“协作”标签页中，点击“发布至博客”功能按钮，就可以将任意文档快速地发布至指定博客中。百会写写支持包括Blogger、LiveJournal、WordPress、TypePad等主流博客（图37），可以随时添加博客。

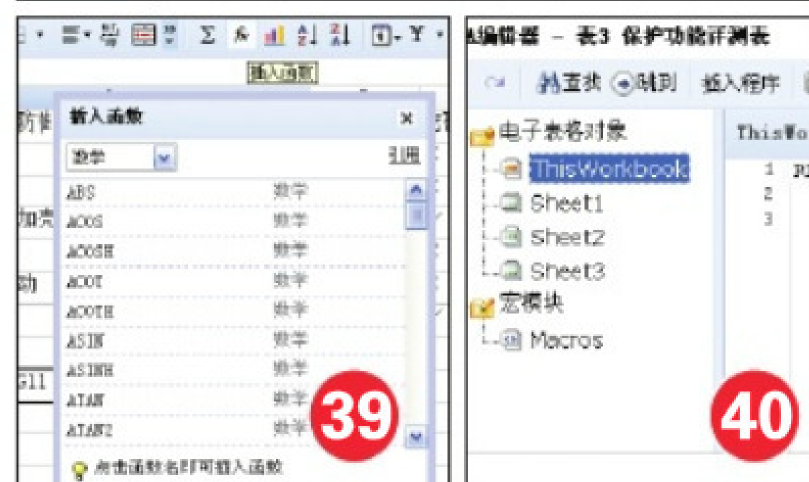




3.为WebQQ 2.0安装Excel和PowerPoint

除了Word外，Excel和PowerPoint也是办公必备的软件，要想完善WebQQ 2.0云操作系统的办公功能，与两者功能相同的软件也是必不可少的。这里以“百会格格”和“百会秀秀”为例进行讲解，安装方法与上面的百会写写是一样的。

“百会格格”是一款功能强大的在线电子表格处理软件（http://gege.baihui.com/home.do），拥有完善的导入和导出功能，可导入常用格式表格并转换表格格式，支持xls, sxc, ods, csv 及tsv等常见的表格文件（图38）。需要注意的是，和百会写写不同，百会格格只能导入未设置保护权限的表格。使用百会格格还可以方便的将Excel 97-2003版文档，导出转换成Excel 2007/2010版最新格式文件。





百会格格功能与Excel非常相似，支持各种电子表格高级处理功能，如插入函数（图39）、添加图表、冻结窗格、链接外部数据库等，还支持VBA宏功能（图40）。特别是百会格格与百会写写一样，也提供有强大的协作功能，可以共享电子表格进行协作办公，也可以查看在线编辑历史版本，支持将表格发布到博客等。

提示：

百会格格与其他百会系列Office产品一样，各种操作的快捷键基本上与Microsoft Office保持一致。点击页面上方“产品链接”下的“快捷键”选项，即可对详细快捷键列表进行查看。

“百会秀秀”则是一款功能强大的免费在线PowerPoint幻灯片软件，同样可“安装”在WebQQ 2.0中。只要有网络，就可在WebQQ 2.0内随时调用百会秀秀查看并编辑ppt文档，或者向朋友、同事对幻灯片进行共享演示，当然，Web Office软件最重要的协作浏览编辑共享功能也是卖点之一。



百会秀秀支持导入微软ppt和pps，以及OpenOffice的演示文档格式odp和sxi（图41）。和软件版本的Powerpoint一样，百会秀秀也提供了种类丰富的模板，足以帮助我们轻松创建漂亮的演示幻灯片（图42）。



百会秀秀的基本功能和操作方式与PowerPoint非常相似，而且在步骤上显得更加简单一些。简单的插入图片、文本框、链接即可生成幻灯片，并可对每页的背景风格及转场特效等进行设置。编辑完成后，随时可以播放预览查看效果。

利用百会秀秀可以实现远程播放幻灯片，实现会议演示或远程教学等目的。打开某个幻灯片后，点击工具栏上的“远程”按钮，开启远程播放设置。复制远程演示链接地址，将其发送给观看者，当所有观看者打开链接地址准备就绪之后，播放者点击“开始”按钮，即可对幻灯片文档进行远程播放演示了，观看者在页面中点击“开始远程”按钮就能观赏。在观看远程播放的同时，还可以进行文字聊天交流。

另外，百会秀秀可设置演示文档权限为“公开”，将幻灯片嵌入到博客或者网站中。在共享标签页中可以查看幻灯片的演示地址和HTML嵌入代码。

二、多样化的选择：免费在线Office全接触

前面介绍了代替Word、Excel和PowerPoint的3个百会在线应用软件，其实都是属于百会Office中的组件。除此之外，百会还提供了其他同样实用的在线软件，包括无须安装支持群聊的企业即时通讯工具“百会聊聊（Baihui Chat）”，在线多媒体记事本“百会笔记本(Baihui Notebook)”，收发邮件的“百会无限邮(Baihui Mail)”等“百会在线办公室”套件（图43）。将“百会在线办公室”安装到WebQQ 2.0中，将会极大地提升云操作系统的办公应用处理能力。



此外，在网络上还有种类繁多的其他在线Office软件同样可以对WebQQ 2.0进行增强，下面就来作一些简单的介绍。这些在线Office套件包含了Word、Excel、PowerPoint的常用功能，以及邮件、计划任务等全套办公软件，而且大多都是免费的。

1.百会的前身——Zoho

Zoho（http://www.zoho.com/）是由AdventNet公司开发的一系列办公室软件套装，也是目前服务最为全面的一套在线网络办公软件服务（图44）。Zoho提供了全方位的在线商务办公解决方案，包含了从文本处理、电子表格、演示文档到记事、图表、计划、邮件、项目和Wiki等多达14个产品的全系列办公服务。Zoho功能强大，简单易用，并且完全与当前的主流软件程序兼容，可以直接导入流行的各种办公系统文件，在国外被视为Google Docs的最强竞争对手，已经拥有了超过3亿的注册用户。

在国内，Zoho也有相应的中文版，包括可以替代Word支持共享与协作的在线文档编辑器Zoho Writer（writer.zoho.com），在线Excel软件Zoho Sheet（sheet.zoho.com），在线幻灯片放映软件Zoho Show（show.zoho.com），在线浏览和共享文档工具Zoho Viewer（viewer.zoho.com），以及可以订制模块生成web应用程序的Zoho Creator（creator.zoho.com）等，功能相当全面。

其实，前文所介绍的百会Office办公软件系列，就是Zoho与百会网合作提供的。以Zoho Writer为例，可以看到其界面与百会写写非常相似（图45），不过Zoho Writer中还提供了一些额外功能，例如数字签名、类属词典、导出为PDF，以及使用PDF打印等。

2.酷似Microsoft Office，完美支持智能终端的Thinkfree My Office

Thinkfree（online.thinkfree.com）也是一套免费的在线Office办公系统，能够通过浏览器实现几乎全部的MS Office文件处理功能。Thinkfree的功能相当强大，更能完美支持Android、iPhone、Windows Mobile等各种智能终端，可以轻松实现移动在线办公。

注册Thinkfree后进入My Office，网站提供了1GB的免费空间用来存储各种办公文档（图46）。Thinkfree将Word、Excel和PowerPoint整合在一个办公区域中，非常便于对各类文档进行管理。

Thinkfree My Office提供的办公套件不仅功能强大，其操作界面更是完全兼容Microsoft Office。以Thinkfree Write为例，可以看到其窗口布局、菜单、工具栏、编辑窗口等与Microsoft Word几乎完全一致，只在功能菜单上略少几项而已，不过内置的各种功能已经足以满足一般的应用了。

3.值得惊艳的Live Documents

Office Live documents（www.live-documents.com）是一款包含了Word、Excel和PowerPoint功能的在线Office办公套件，最吸引人的卖点就是令人惊艳的页面效果。

登录Office Live documents后，打开工作区域，可以看到默认的主界面是蓝色的。整个界面的设计非常精美，操作动画特效很漂亮（图47），但是占用的系统资源并不多。在桌面上的几个按钮分别是创建文档、从本地上传导入文档、我的文档和从Google Docs导入文档功能。桌面下方的浮动栏上可以直接选择创建表格、文档或演示文件，在Office Live documents工作区中提供了100MB的免费空间，可以上传或保存在线编辑过的文档。

Office Live documents的各组件操作都采用了苹果电脑的Dock效果，在操作方式上与Microsoft完全不同。习惯于Microsoft Office的用户可能会不太适应（图48），但从功能上来说，Office Live documents也是非常全面的，对文档、表格和演示幻灯片的格式编辑与预览等都支持得很好。

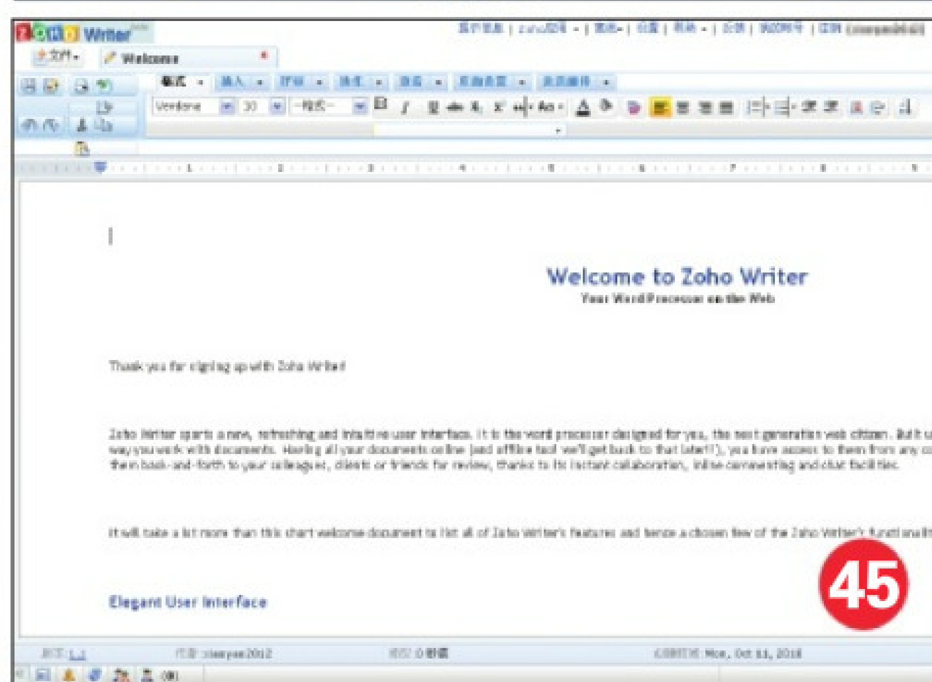
4.功能略显薄弱的微软在线Office

微软同样提供了自己的在线Office产品Windows Live Office（office.live.com），但之所以不将这款传统Office软件官方推出的组件放在前面推荐，是因为其功能相对比较薄弱。

Windows Live Office的构建基础是SkyDrive，整合了支持文档查看并编辑的Office Web Apps，提供了包括Word、Excel、PowerPoint和One



44

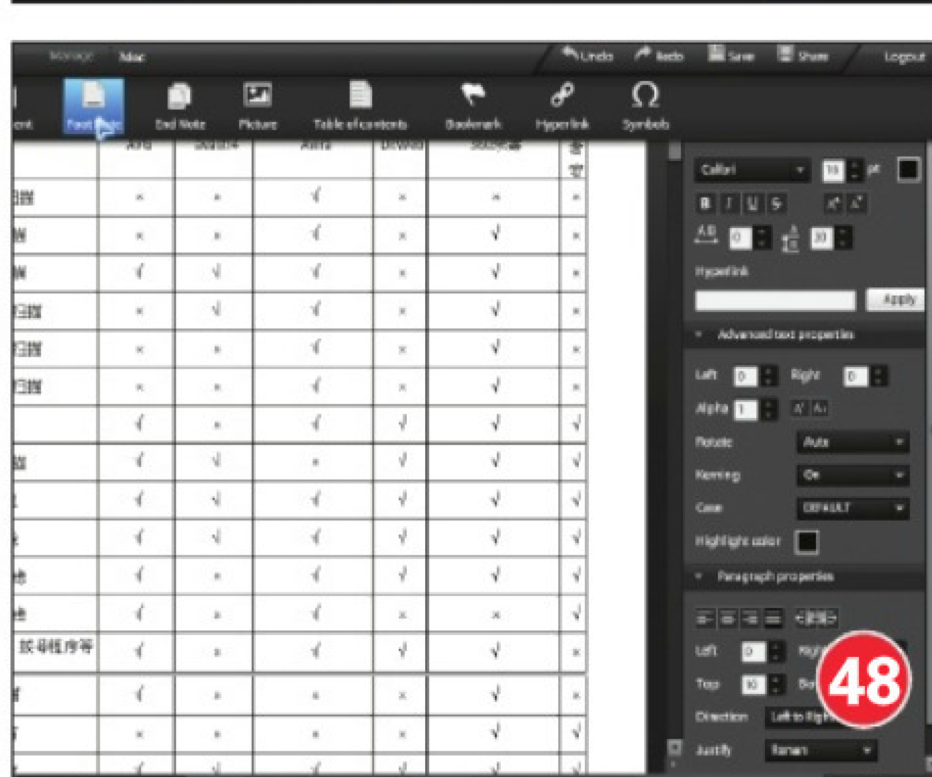


45


46



47


48

Note在内的几款软件文档处理服务。

在Windows Live Office首页会显示最近文档，使用“详细方式”查看某个文件夹时，选择Office文档将会显示相应的操作菜单，选择“在浏览器中编辑”即可打开文档。在菜单命令中，还包括“版本历史”的信息，通过上方的“新建”按钮下拉菜单命令可以建立文档、表格、演示等不同类型的文件。

Windows Live Office的操作界面和功能采用了类似于Microsoft Office 2010的风格模式，以在线Word为例，乍看之下完全就是一个简洁的Microsoft Word 2010窗口。其他几款在线组件服务也是大同小异。

Windows Live Office文件上传控件是基于Silverlight 技术的，可跨平台、跨浏览器运行。最具优势的是，Windows Live Office已经与Office桌面版整合，可直接从桌面软件将文档保存至Windows Live Office，而且也可以在Windows Live Office中选择使用本地Office桌面版软件打开文档。

三、图像处理也增强：云操作系统中的PhotoShop

除了办公文档处理外，对于一般用户来说，图片处理也是最常用的电脑应用操作。下面就来介绍几款在线图像处理服务，大家可以根据需要挑选安装到WebQQ 2.0中，让云操作系统也有自己的Photoshop。

强大的中文在线PhotoShop——图艺图

“图艺图”（www.tuyitu.com）是国内领先的在线PS图像处理系统，界面友好，使用简单，纯中文界面，更能支持多国语言。

图艺图能够通过在线PS的方式编辑图片，并且完整关联所有的Photoshop文件格式，可以在线打开PSD、JPG、PNG、GIF、BMP、PXD等分层图片文件。图艺图的界面完全模拟PhotoShop（图49），功能全面，而且运行效率也不错。

神似PhotoShop的Sumopaint

Sumopaint（www.sumopaint.com）是一款基于Flash构建的免费在线图片编辑处理工具，提供了多种图片处理的基本功能。Sumopaint可以对已有图片进行加工修改，诸如裁剪、翻转、滤镜、红眼、曝光、蒙版、色调等调整统统不在话下。大多数轻量级图片处理软件应有的功能都能在Sumopaint中找到。熟悉Adobe桌面版的Photoshop的用户也会对这个界面产生亲切感。（图50）

Pixlr，功能超越普通图片处理软件的在线解决方案

支持中文界面的在线图片处理软件Pixlr（http://www.pixlr.com/）功能非常强大，甚至可以超过大部分非专业级的本地图片处理软件。

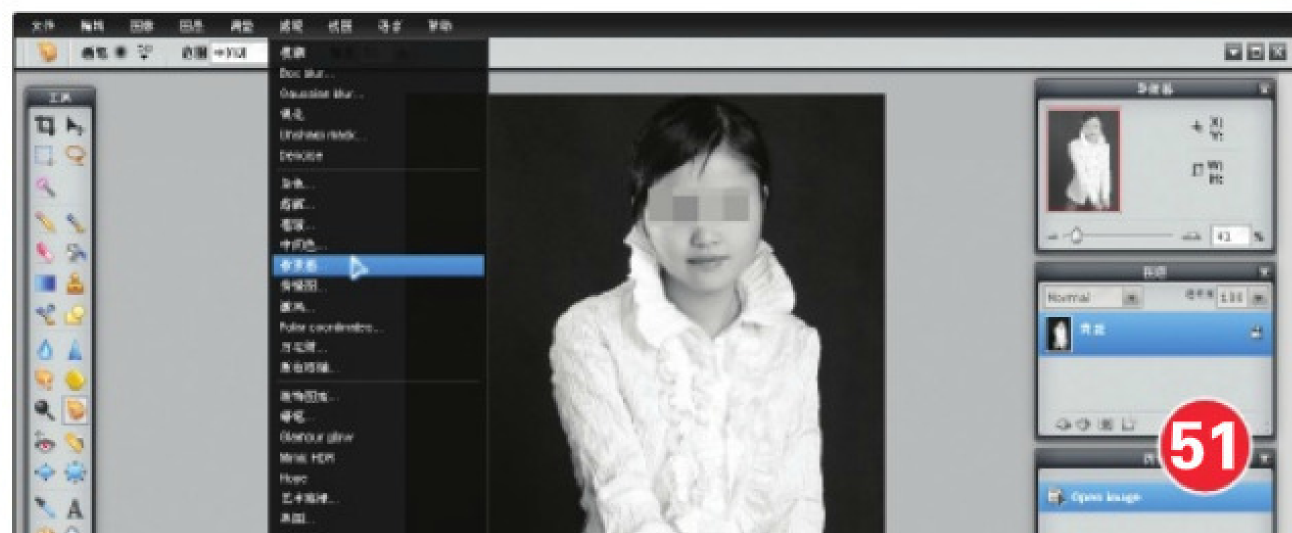
Pixlr支持打开网络图片、上传本地图片进行编辑处理的功能，界面与PhotoShop别无二致（图51）。Pixlr在工具栏和菜单栏上提供了与Photoshop类似的常用功能，可以像PhotoShop一样进行多图层操作处理，支持历史记录，可以方便地恢复或删除操作。Pixlr支持浏览器右键菜单编辑，还提供有一个快速的效果处理选项Pixlr express，可以利用各种简单的效果来处理图片。

最“不像”PS的Photoshop Express

Photoshop Express（http://www.photoshop.com/tools）是Adobe官方发布的在线版PhotoShop，提供了高达2GB的在线存储空间以及个性化的URL域名管理。然而就和上文微软官方发布的在线版Office一样，出自Adobe之手的在线版PhotoShop无论在功能还是界面上都不能算是同类翘楚（图52）。它提供的处理工具和Photoshop的工具栏相比要缩水很多，与其他在线图片处理服务相比在功能上也欠缺了不少。









除了Office、PhotoShop这样的套件式大块头软件外，能够满足各种简单应用需求的在线版小软件在网上还有很多，大家可以根据需要自行搜索尝试。总而言之，在线化的操作系统周边软件发展程度要远比印象中来得更为成熟，更重要的是，这些功能强大的在线软件至少在目前阶段的主流趋势依旧是免费占优，无须下载，不会侵权，大家何乐而不为？

林晓：前几天收到了一封读者的来信，内容大意如下：如今的“网络时代”在趣味性上得分尚可，但在“贴近生活”一项上则大为失色，言外之意就是乐趣有余而现实感不足。我把这封来信转交给坏香橙之后，他的回复同样来得很快：

“OK，来自读者的合理意见自然要虚心接受，这期的‘网络时代’开篇主题就来聊聊某个极为现实的话题：住宅。”

怎么样，这个题目大家的感觉如何？



■北京 坏香橙

“住房”与“租房”的面积与支出也是无数大众百姓所谈论的核心。不相信？今天就让咱们一起来好好看个够：

所谓奢华——孟买城中的通天塔

在我看来，给“网络时代”栏目写稿子的最大好处就在于可以广泛地接触发生在世界各地的珍闻轶事，眼界大开之余更能增长不少杂学见识；缺点在于，这些五花八门的趣事中除了让人会心一笑的各种噱头外，却又让人不免流露出些许复杂情绪的东西也是为数不少，例如下面这条——


印度阔佬的怪异品味……有人能理解吗？

“近日，一栋高达568英尺（约合170米左右）、外观结构扭曲复杂犹如一摞教科书垒成的大厦在印度孟买正式竣工。据称，这座位于孟买市中心的大厦一共有27个楼层，其内部设施包括一家功能完善的健身俱乐部、一座游泳池、一间宴会厅以及一所电影院——当然还有一大堆客房，这是必不可少的。在这栋大而无当的巨楼顶部可以停放3架直升机，停车场更拥有着160个车位。美感与功能暂且不论，至少从体积来看，这座使用面积超过398000平方英尺（接近37000平方米）的大厦无疑成为了孟买当地的一大景观，无愧为当代暴发户炫耀工程的一大伟业。”

等一等，也许会有读者这样问，上面这段文字中如此露骨的尖酸语气到底是什么意思？170米的高度很过分吗？别忘了纽约的帝国大厦高度可是足足有400米还不止呢——没错，单说高度的话这栋品味怪异的孟买高楼肯定是小字辈，但如果我说这栋使用面积可以用公顷作单位的大楼实际上是一栋私宅，你的感想又会如何呢？

没错，这栋耀武扬威全然不知收敛为何物的大厦实际上是印度阔佬穆克什·安巴尼（Mukesh Ambani）的私人豪宅，据说，为了能够妥善打理好这间大屋内外上下的一切事务，安巴尼财主老爷一共雇佣了600人做自己的家仆，好一个声势浩大。当然，如果从财富拥有量的角度来说，这位福布斯富豪榜排名第四的阔佬如此大张旗鼓兴建豪宅的举动本身并不过分，但刻意把位置选在印度第一人口大城的市中心这种行为……说真的，除了暴发户心态之外我还真想不出其他更合适的形容词。

消息链接：

http://inhabitat.com/2010/10/14/worlds-largest-and-most-expensive-family-home-completed/



环球蜗居——那些形形色色的小民居

看过上一条轶闻，也许会有读者拍案而起：如此赤裸裸地宣扬铺张浪费的奢华生活意义何在？也许更会有读者怒而掀桌：你让我这月供数千的房奴又该情何以堪？先别发火，和诸位一样，作为身处他乡的北漂一族，有关居住方面的话题我自己的感受也与大家相差无几。其实，不仅仅是国内，即便是把范围放眼到全世界，

1.小意大利区的小院落

“精装小户型独院式民居激情出售：本洋房采用独门独户的传统独居式设计，前有车位草坪，后有恬静院落；厨卫浴设施齐全，更有地下室收纳杂物。如此热门好宅今天仅售11万英镑——你没看错，仅仅需要11万英镑就能圆您那难忘的独居梦——还不动心吗？快拨打电视上的联系电话，一睹这触手可及的洋房小筑吧！”

“噢，这个真不错。”

看过电视上的地产广告之后，清点过账户发现应付此笔支出并无多少困难的你兴奋地记下了滚动字幕中用特大字号标出的详细地址。事不宜迟，一向崇尚行动主义做派的你立刻把所有的信用卡卷进衣兜里，甩开门开上刚买不久的二手福特野马向目的地驶去。

1962年出品的肌肉车名不虚传，十分钟不到你就抵达了摘自广告的地址位置。经过十分钟的仔细搜索，你重新拿起了手机：

“喂喂？请问我是来看房子的……请问您要出售的小屋到底在什么地方？我已经到达了广告上的位置，但我找了两个街区依旧看不到什么要出售的房子……”

“您的位置？噢，没错，您的位置是正确的，留神观察您的右边……看到了没？就在那两栋白墙红檐的平顶屋中间，发现了吗？”

“我看到了……嘿等等，伙计你不是开玩笑吧，您出售的到底是什么？民居还是狗屋？”

——以上内容就是“一次破灭

的洋房豪宅梦”的全部过程。怎么样，各位观后感如何？

当然，以上情节显而易见纯属虚构，如有雷同纯属巧合——不过，在上文中出现过的亦似狗屋亦似民居的待售小屋可是真实存在的：


注意中间——没错，就是那栋状似狗屋的小房子


正门景致一览，貌似还不错？

位于加拿大多伦多小意大利区——你问什么叫小意大利区？知道中国城是什么东西不？一个道理，侨居在外的中国人聚在一起形成的区域叫做中国城，漂游在外的意大利人聚居的社区就是小意大利区——里就有这么一栋神奇的小屋：这座初建于1912年的民居至今已经拥有了将近百年的历史，使用面积却连30平方米都不到——这栋小屋的宽度只有2米，长度仅仅有14米，至于高度……咳，最高处距离地面也不过是2.36米，想要通过建筑高度追求使用面积的朋友可以退票了。

不过话又说回来，尽管这栋小屋的面积看上去像个笑话，但内部的实际装修还是颇具水准的，全木地板不说，浴室、厨房和卫生间等基本设施更是一应俱全。再加上那片割草机只需一趟来回即可打理完毕的前院草皮，以及那面积虽小但用来晒衣服乘凉晒太阳绰绰有余的后院，作为单身汉蜗居的小巢基本上是没什么问题的。唯一需要注意的是，如果比例和数据没错的话，这间小屋的房门似乎比较袖珍，身宽体壮（比如我）的动心者下手前务必请慎重考虑。

最后，这间小屋在互联网上居然还有个专门的主页，值得一看：

http://www.thelittlehouse.ca/page1.aspx

2.大罗马市中心的小公寓

无独有偶，在撰写完毕“孟买市中心的通天塔”这栋奢侈大屋的趣闻之后，继续收集各种民居趣闻的我一不留神又发现了一栋位于著名大城市中心位置的待售民宅。如果你依旧在为那栋奢华无度的暴发户大楼深表不满的话，那么这栋黄金地段的小公寓估计会让你笑逐颜开：近日，位于著名文明古城罗马市中心位置的一栋公寓挂出了待售的招牌。从周边的地理环境来看，在这间小屋子比邻的位置上就是著名的古神殿，意大利的亿万富翁总理贝鲁斯科尼也是你的近邻，嗯，名副其实的黄金地段，真不错。


这条新闻的图片真小，莫非是要突出这间公寓面积狭小的主题？

尽管位置是如此绝妙，但这栋小公寓的售价却是惊人的低廉：总价仅仅50000欧元而已，换算成人民币的话也不过90000元/平方米罢了——你认为用这个价位可以在天安门广场附近买间房子吗？不过，细心的读者可能会发现某些地方不太对劲：如果粗略地把汇率记作1欧元=9元人民币的话，那么这栋号称公寓的小屋实际面积只有……5平方米？

没错，5平方米——这就是这栋名城中心地段的公寓售价如此低廉的真正原因。实际上，这间美其名曰公寓的小屋原本仅仅是一处堆积清洁工杂物的橱柜而已，至于为什么要修整一番以公寓的名义出售，咳，我看除了卖弄噱头吸引眼球之外不会有其他理由吧。

让人颇感意外的是，尽管这栋所谓的公寓面积如此玲珑，但某些基本的生活设施——卫生间与淋浴间——还是有所配备的，位置更是在这间5平方米小房间跨层的楼下。噢，看到这里我总算明白了，原来这间东西的真正卖点在这里：“我在罗马的市中心有栋房子，还是上下双层结构！”——这个牛皮吹起来似乎比炫耀自己在六环外有多少多少间别墅更为响亮一些。

原始报道链接：

http://www.boingboing.net/2010/10/12/extremely-tiny-apart.html

3.谁说小屋一族无豪杰

在一般人的印象中，蜗居在那狭窄陋室中的多半都是刚刚走上社会开始打拼奋斗的年轻一族，“有房有车”不知不觉中已经成为了衡量事业成功程度的民众标准。但是，世界之大无奇不有，就有那么一群事业有成的精英人士对那面积狭窄的小公寓情有独钟，例如下面这位——


从房间内部的结构设计来看，绍尔先生当之无愧是那Geek一族膜拜的偶像

来自波音公司的史蒂夫·绍尔（Steve Sauer）是一名货真价实的工程师，在常人眼中无疑属于成功人士中的一员。然而，与其他同行最大的区别在于，这位大工程师不喜欢铺张浪费的大别墅与大豪宅，小巧玲珑的公寓才是这位专家的爱物。嗯，心态相当不错。

当然，工科出身的绍尔先生是不会轻易浪费自己的才能与居室空间的：这间仅有17平方米的小屋在他的巧妙安排下被划分成了三层，鳞次栉比之余却又丝毫不显纷乱，这种充分利用每一立方英寸的思路同样令人叫绝。

“我倾向于把东西安置在它们（应该的）位置上。”（I tend to like things in their place）——这是这位空间利用高手的发言，不错的观点，不是么？

介绍详情页面：

http://gizmodo.com/5620542/a-cross-section-of-a-boeing-engineers-crazy+efficient-condo

4.房车秀——来自汉斯的绝妙念头

提到德国人，大家的第一印象会是什么？



猪肉黑香肠和黑啤酒？奔驰轿车和虎式坦克？

噢，没错，如果说英国佬留给我们的印象是土豆与炸鱼，法国佬给我们的印象是香槟与大革命的话，那么德国佬给我们留下的印象除了与生俱来的纪律性之外，最直观的答案恐怕就是“大口吃猪肘豪饮黑啤酒”和“天生奇才的机械工程师”吧。

不过，今天我们的主题可是建筑，面对这个并非擅长领域的题目，德国佬又会拿出什么样的答卷呢？

“别傻了，伙计，别以为只有扎根在地上的才算是房子。”

Bingo，这就是答案——对于我们印象中擅长摆弄机械的德国佬来说，还有什么方案会比房车更符合他们的风格呢？

如果你对房车的印象仅限于体积笨重耗油惊人的庞然大物，那你真应该来瞧瞧Bufalino——这种出自德国工程师之手的袖珍房车实可谓“麻雀虽小五脏俱全”的典范——车身主体采用APE 50三轮车，操作方便，节能省油；巧妙设计的内部结构提供了从厨房到卧室的大多数功能，烹饪与安寝两不误。一句话，如果你希望能享受一段悠然上路的独身之旅，那么这辆小车会是你绝佳的选择。

详细介绍页面：

http://www.designboom.com/weblog/cat/8/view/11255/cornelius-comanns-bufalino.html

5.逍遥与艺术——公寓主题下的看图说话

最后，还是让我们延续上期的风格，用几幅“一句话点评”的照片结束这个主题吧。

蓝色水晶洞？非也，这是硫酸铜。

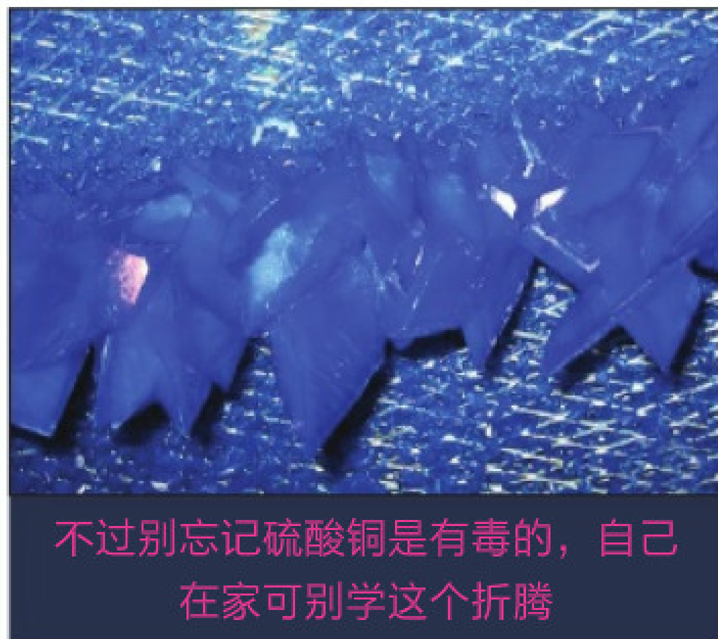


看上去效果真不错，不是吗？

英国艺术家罗杰·西诺斯（Roger Hiorns）在租来的公寓里灌满了饱和硫酸铜溶液，静置一个月后就变成了这幅模样。

不知房东看后感想如何？

http://shapeandcolour.wordpress.com/2008/09/11/roger-hiorns-seizure/

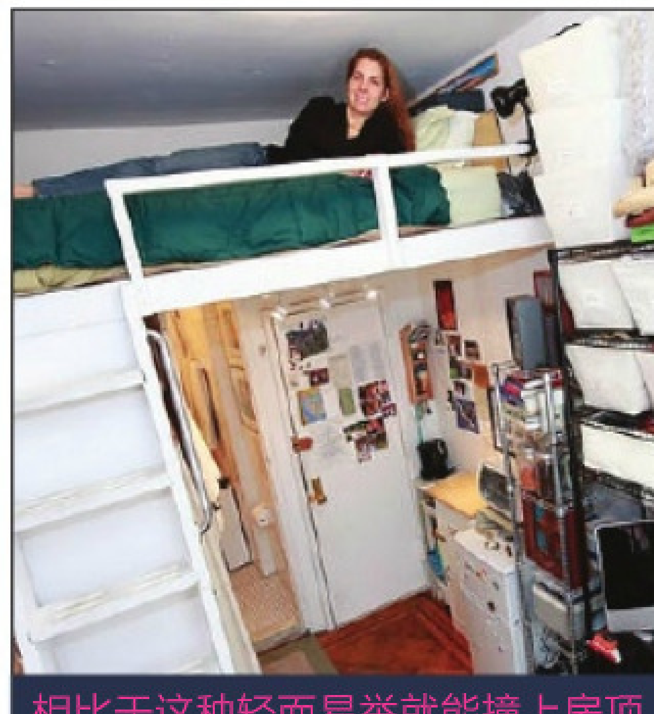


不过别忘记硫酸铜是有毒的，自己在家可别学这个折腾

自由撰稿人艾迪·拉翁的纽约小公寓，780美元月租换来的55平方英尺空间。

换算成公制的话……老天爷，和那栋罗马市中心的小公寓差不多，还不到6平方米。

不过这哥们貌似住得还挺逍遥？



相比于这种轻而易举就能撞上房顶的高架床，还是席地而卧来得更为逍遥些，至少我以前就是这么做的



其实我也住过这么小的出租屋，感觉说实话还行

39岁的菲利斯·科恩大妈位于纽约的小公寓，84平方英尺，月租700美元。

其他且不论，这犹如天天睡火车中铺的床位设计……起码我不看好。

嗯，以上两条消息的出处链接如下：

http://www.nypost.com/p/news/local/manhattan/small_price_to_pay_yk3QVpgdWYWTBnEhJ0QPXN



游戏推荐

每期都把自己最近感兴趣的内容分门别类地进行介绍，格式上看起来的确会整齐不少，但形式上会不会过于死板呢？

下期来试试视频主题推荐吧。

1.PC塔防（PC Defense）

http://www.silvergames.com/game/pc-defense/

自从《星际争霸》的自定义地图流行起来的时候起，塔防这种规则简单但魅力无穷的休闲游戏便开始成为了广大玩家最为青睐的游戏品种之一。不过，尽管直到今天形形色色的塔防游戏依旧层出不穷地出现在货架与独立制作游戏的发布列表上，但经历过这么多年的防御战之后，这种形式单纯的游戏想必也已经令广大玩家产生了疲劳心理吧？

所以说呢，针对这种人气逐渐下降的不良形势，广大塔防游戏开发者开始挖空心思地寻找噱头规划结构，希望能在这种不算新奇的游戏类型中再榨出几滴柠檬汁。当然，就像大多数宣扬努力向上的励志剧一样，这些开发者取得了不错的成绩，值得欣慰。

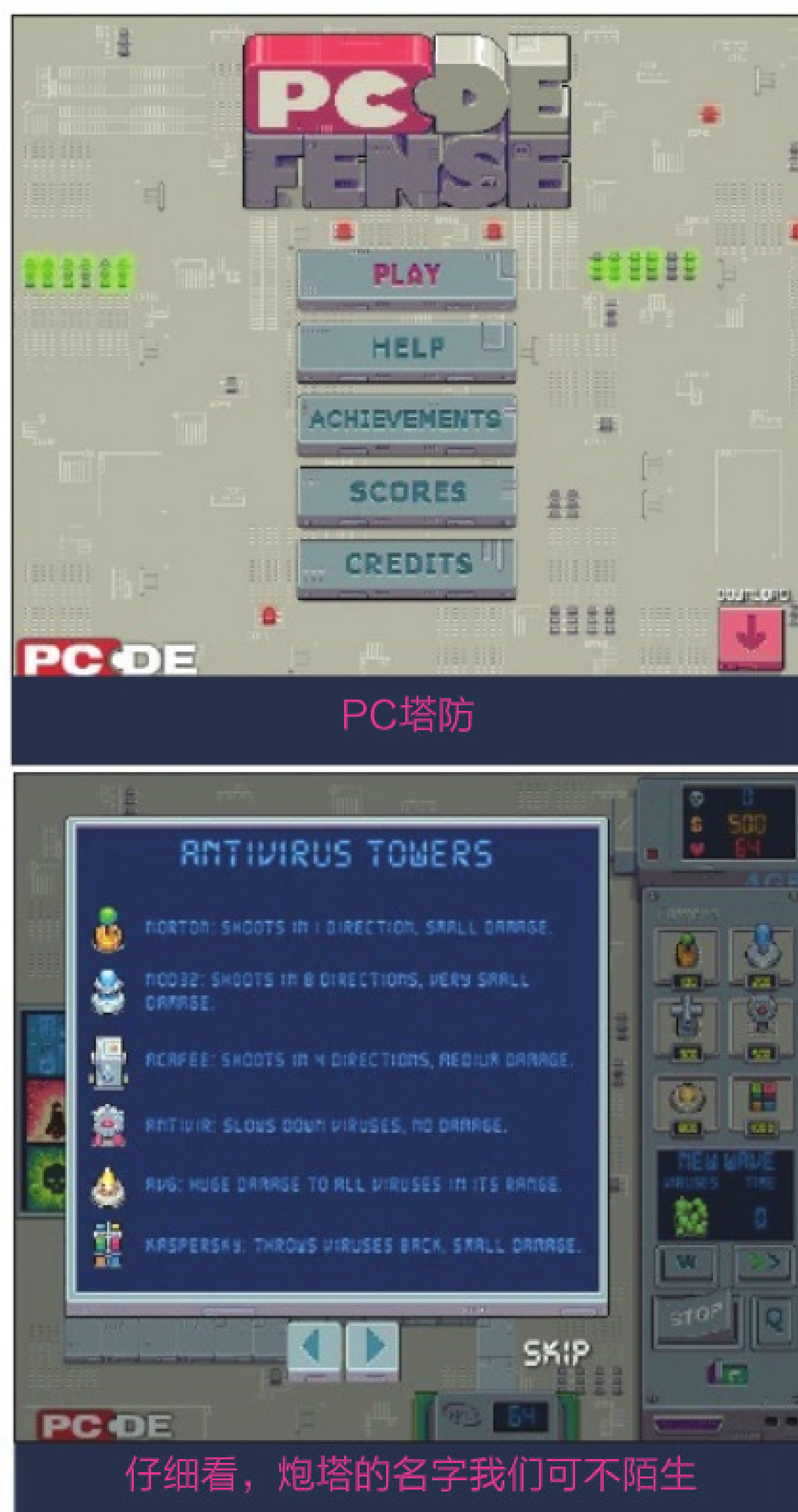
好，今天给大家推荐的第一款游戏类型就是诸位熟悉的塔防。尽管在形式上没有什么变革，但噱头方面取得的分数还是蛮不错的：在这款游戏中，玩家需要对付的武器不是常见的怪兽与游戏人物，而是……各种病毒与木

马，没错，各种各样被形象化的计算机病毒与特洛伊木马就是这次玩家需要防御的对手，至于炮塔的种类嘛……很明显，这次的敌人即使是搬出粒子炮之类的大杀器估计也不会奏效，要对付病毒最直接的手段当然还是杀毒软件啦——不错，从诺顿、NOD32到卡巴斯基，市面上常见的几种杀毒软件这次统统化作了种类功能各有不同的防御炮塔，发挥你的经验好好布置防线吧。

有趣的是，这款游戏的音效似乎也是采样自各种杀毒软件发现并处理病毒时的报警提示音，嗯，至少某款杀毒软件凄厉惨绝犹如杀猪的效果音我是听到了。

游戏操作方式：和所有塔防游戏一样，点击不同的防御塔图标然后在地图上合理布置构筑防线，点击已部署好的防御塔可以进行升级——前提是你的资金必须够数。至于资金的来源么，自然是不断消灭那些形形色色的病毒啦。

另外，游戏界面左侧还有一个隐藏的功能栏，可以消费资金对来袭的病毒大军造成不同的影响，实在顶不住的话可以试试。



PC塔防

仔细看，炮塔的名字我们可不陌生

给出的各种说明内容；进入游戏后，你会在画面的最上方发现一个循循善诱的提示框，看起来十分贴心？仔细留意一下它给出的提示内容与实际操作中遇到的情况你就会发现各种奥秘——具体如何我还是不会多说，交给大家亲自去体会才有趣。

尽管这部游戏的流程方面完全没有难点，动作游戏废柴如我不消十分钟也能轻松通关就是证明——但必须一提的是，这部游戏真正的最终Boss战设计得相当巧妙，没有一定的经验恐怕会有些难度，至于应对方案嘛……1.留意一下这部游戏的角色除了走动和跳跃之外的那个动作施展时的细节；2.如果你实在参不透的话，不妨找个比较擅长动作游戏的玩家来请教上一番，只要足够敏锐的话应该能够发现这个玄机。

OK，提示就这么多，大家一定要自己试试喔。

游戏操作方式：在这里我说出来就彻底没意思了，大家打开游戏自己一试便知。

2.描述1（Depict1）

http://www.notdoppler.com/depict1.php



你注意到怪异之处了吗?

这部游戏真正的结局画面

这个古怪的游戏名称值得莫名其妙一下——至少在我第一次看到这个名字时的反应正是如此。

从形式上来讲，这部游戏基本上可以看作传统要素一应俱全的平台动作游戏，那么“另类”的部分究竟在何方？就存在于这部游戏的台词与细节方面。

如果你足够细心的话，从这部游戏正式开始前的标题画面中就会发现某些不对劲的地方——具体如何请自己体会，提示一下，注意游戏

3.粉末游戏（Powder Game）

http://dan-ball.jp/en/javagame/dust/

如果你对近年来的迷你游戏潮流不算陌生的话，应该会听说过《粉末玩具》（Powder Toy）这个名字。在那部容量还不到1MB的游戏中，性质各异的各种粒子在玩家的排布下遵循着一定的物理规律互相影响发生着奇妙的变化。这个过程具体如何神奇通过文字很难形容，一句话，如果你错过了那部游戏的话，那可真是个不大不小的遗憾。

不过，今天我给大家带来的这款新玩具在某种程度上可以对之前的遗憾做出弥补。当然，即便你是熟悉之前那部游戏的玩家，这次的新游戏也是不容错过的——画面没什么变化，但更多的新元素与噱头足以让人眼前一亮，举个例子：在这次新增加的内容中包含有一种可以自动对殴的小人，不想试试之前的那些元素与这些小东西会发生什么反应吗？不想投放个自己能够控制的小人与这些AI对手较量吗？这一切都可以在新版本的游戏中实现。


其实，这才是真正意义上的沙箱游戏

“像素演绎的《上帝也疯狂》。不，程度方面可能会更胜一筹。”

——这就是我自己的游戏体验。

游戏操作方式：点选画面下方的单词列表选定粒子与元素，在上方的黑底画面中单击即可释放。至于具体的性质嘛……自己来试试吧，这是那种最典型的“摸索才会有趣”的游戏。P

"钓"盗版惹人心慌，换Linux未雨绸缪

■贵州 肖遥

关键字：Linux Ubuntu 系统

编者按：2009年9月，一起"上海钓鱼执法"事件震惊了全国，时隔一年，2010年9月，微软"钓"盗版事件震动IT界。

微软打击盗版力度越来越大，一时间国内安装盗版Windows系统的公司企业人人自危。同样，国内个人用户安装盗版Windows系统的数目巨大，让人羞于言谈。虽然微软还没有将打击盗版的重点落在个人用户上，但谁知道微软会不会杀鸡儆猴，下一个被"钓"盗版的就是自己呢？小心驶得万年船，还是先学会用免费的Linux，渐渐摆脱对Windows的依赖吧！

缘起——微软"钓"盗版事件引发Linux受宠

微软中国公司2010年10月11日宣布，继北京思创未来、上海宏图三胞装机商因预装盗版微软软件而被判赔后，上海、广州两家装机商——上海国徽、广州锦之鑫日前又因同样的理由分别被判赔偿微软20万元和50万元人民币。

此次微软打击盗版事件中，微软所采用的手段很不寻常。据新闻报道称，微软的工作人员扮成消费者，在公证员的陪同下，到被告店面购买DIY整机，并要求装机的技术员为其装上盗版软件。于是在公证员见证下，微软顺利取得了被告公司使用盗版的证据。

随着微软对盗版打击力度的加大（图1），国内公司因为安装盗版Windows系统而被诉侵权的事件屡屡发生，于是越来越多的用户开始将目光转向了免费开源的Linux系统。



微软反盗版宣传会

虽然在几年前，Linux还是专业用户的专利，但是随着Linux的不断发展，Linux开始越来越平民化。各种不同的Linux发行版渐渐推出，易用性上大大加强，界面与操作也越来越仿Windows化，Linux已不再像你想像的那样难用了。

Linux初体验——最适合初学者的Ubuntu

如今一提到Linux，许多用户都会想到Ubuntu、Gentoo、FreeBSD等耳熟能详的名字。如同Windows系统发展的历程，Linux发展到今天，早已不再需要普通用户记住复杂难记的命令了，而且图形化界面同样丰富多彩。

因为Linux有着众多不同的发行版，极大地增强了Linux的易用性，但作为刚开始接触Linux的用户，Ubuntu是最适合用于体验Linux魅力的Linux发行版。

1.Linux内核与形形色色的Linux发行版

Linux是一套免费使用和自由传播的类Unix操作系统。通常所说的Linux，指的是GNU/Linux，即采用Linux内核的GNU操作系统。GNU代表GNU's Not Unix，它既是一个操作系统，也是一种规范。

Linux最初是一个内核，但是一个完整的操作系统不仅只有内核，因此许多个人、组织和企业开发了基于GNU/Linux的Linux发行版。Linux发行版通常包含了包括桌面环境、办公套件、媒体播放器、数据库等应用软件。简单地

说，Linux发行版是在Linux系统内核的基础上推出，同时添加了更丰富的应用软件，以使Linux更加易用。

目前Linux的发行版已超过300个，国际上流行的发行版包括Ubuntu、Fedora、SUSE、Slackware、Debian、Mandirva、Gentoo、PCLinuxOS、KNOPPIX、MEPIS、FreeBSD等。在国内也有不少更适合于国内用户的Linux发行版，例如雨林木风推出的YLMF OS（图2），深度推出的Linux Deepin等（图3），内置了丰富的应用和娱乐软件，国内用户安装系统后就可以直接办公、上网、聊QQ、听歌看电影和打游戏等，非常易用。


Ylmf OS系统界面


Linux Deepin系统界面图

2.不分区，不装驱动——像安装软件一样装Linux

在学习使用Linux之前，我们先来看看如何安装Linux。与想像中的不一样，并没有黑漆漆的窗口，也没有复杂的选择界面。其实Linux的安装非常简单，这里我们以Ubuntu为例，带大家感受一下Linux系统的安装过程。

安装Ubuntu时，一般会自动安装网卡、声卡和显卡等设备的驱动，非常方便。而且在Windows操作系统下不用分区即可安装使用，就如同安装一个应用软件一样简单，整个Ubuntu操作系统在Windows下就如同一个大文件一样，很容易卸载掉。

什么是Ubuntu?

Ubuntu是一个流行的Linux操作系统，基于Debian发行版和GNOME桌面环境，国内的YLMF OS和Linux Deepin也都是基于Ubuntu修改发行的。与其他Linux发行版相比，Ubuntu非常易用，和Windows兼容性很好，非常适合Windows用户的迁移。在Ubuntu中预装了大量常用软件，中文版的功能也较全，支持拼音输入法，预装了Firefox、Open Office、多媒体播放、图像处理等大多数常用软件。

（1）下载Ubuntu镜像文件

Ubuntu有三个版本，分别是桌面版（Desktop Edition）、服务器版（Server Edition）和上网本版（Netbook Remix）。普通桌面电脑使用桌面版即可，目前最新的桌面版版本为Ubuntu 10.10（http://www.ubuntu.com/desktop/get-ubuntu/download）。

注意，如果是64位CPU，需要在下拉菜单中选择“64bit”（图4），然后点击“Start download”按钮，即可开始下载Ubuntu光盘镜像文件了。Ubuntu 10.10镜像文件名为ubuntu-10.10-desktop-i386.iso，体积为690MB，官方网站下载速度很快。



根据CPU类型选择相应系统版本

（2）Ubuntu的光盘与硬盘安装方式

Ubuntu的安装方式可分为全新安装和在已有系统中安装两种不同方式，即光盘安装和硬盘安装，两种方式安装都非常简单。

在一块未安装任何系统的全新硬盘上安装Ubuntu时，可使用光盘安装方式。将下载的Ubuntu镜像文件刻录成光盘引导启动系统，将会直接进入安装向导，按提示进行安装即可。这种方式与Windows系统的光盘安装没有太大区别。

如果硬盘上已安装了Windows或其他系统，那么可直接使用硬盘安装方式。在已有的系统中用虚拟光驱加载Ubuntu镜像文件，执行其中的安装程序即可。在多系统中安装Ubuntu时，尤其可以看出它的方便，根本不用对现有的硬盘进行分区，Ubuntu无需安装在一个单独的分区，而是可以与Windows等系统并存在一个分区中。

（3）在Windows系统下安装Ubuntu

光盘安装与硬盘安装两种方式没有太大的不同，这里我们以在Windows XP下安装Ubuntu为例进行讲解。

首先使用虚拟光驱软件加载ubuntu-10.10-desktop-i386.iso文件，这里使用的是PowerISO软件进行加载。

加载光盘镜像文件后，系统中会多出一个名为“Install Ubuntu”的虚拟光驱盘符（图5）。双击虚拟光盘盘符，如果未禁用光盘自动运行的话，则会自动打开安装设置向导，否则可打开虚拟光驱，运行Ubuntu光盘根目录下的“wubi.exe”程序。



加载Ubuntu光盘镜像

在安装设置向导中，选择“在Windows中安装”（图6），即可在Windows下直接安装而无需分区。在安装界面中，选择一个用于安装系统的磁盘分区，可以选择Windows系统所在的分区，两个系统同在一分区而没有任何影响。将语言选择为“Chinese（Simplified）简体中文”，并设置Ubuntu环境所使用的磁盘空间大小，以及登录用户名和密码（图7）。



选择在Windows系统中安装Ubuntu



设置安装选项

另外，点击“辅助功能”按钮，可选择要安装的辅助工具（图8）。辅助工具类似于微软Windows系统中的放大镜之类的小软件，可帮助视觉和动作上有障碍的用户更好的操作系统。

设置完毕后，点击“安装”按钮，即可开始解压复制重启系统引导进入安装模式所需的文件（图9）。解压完成后，提示要求重启系统完成安装（图10）。







Ubuntu光盘安装过程

使用光盘引导安装与硬盘安装方式差不多，只是少了在Windows系统中使用虚拟光驱加载镜像并设置安装选项的过程。直接用光盘引导进入安装向导界面后，先设置安装界面语言，在左侧边栏中选择语言为“中文简体”（图11）。





设置光盘安装向导界面语言

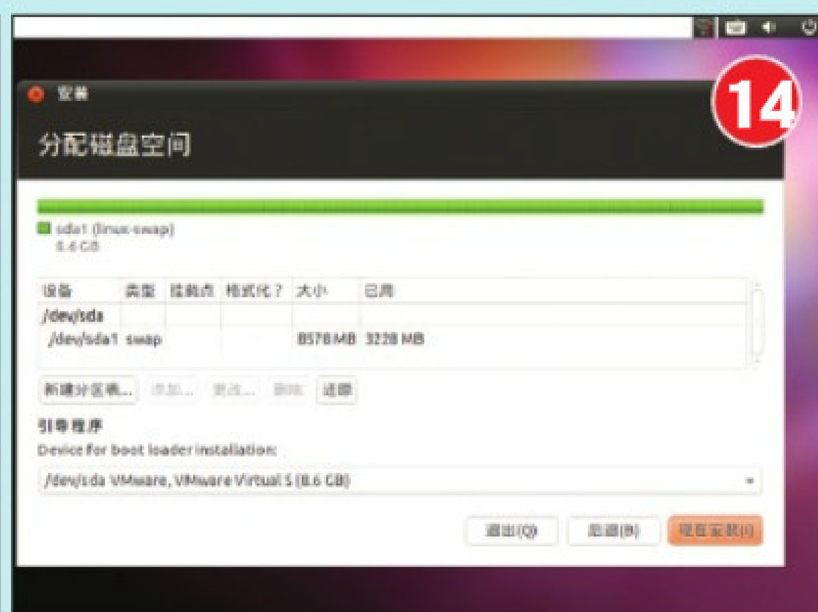
点击“安装Ubuntu”后，开始检测安装环境，要求选择是否安装第三方软件和下载更新（图12）。点击“前进”后，选择安装方式。如果系统中已安装了其他的系统，那么可选第一种方式“与其他操作系统共存”；如果要格式化硬盘清除上面的所有系统及数据，重新安装Ubuntu，可选“清空并使用整个硬盘”；如果要对硬盘分区或指定安装的分区，选择第三种方式“手动指定分区”（图13）。使用第三种方式进入磁盘分区管理器，可以选择安装到指定的硬盘分区，或对新硬盘进行新建或修改分区操作（图14）。

如果选择第一种多系统共存方式，可调整两个系统所使用的分区空间分配比例（图15）。完毕后，点击“现在开始安装”按钮，就可以开始安装系统了。

安装过程中要求设置时间、键盘布局，并要求设置用户名与登录密码等，后面的步骤与Windows安装过程中的设置项差不多。



安装到指定分区

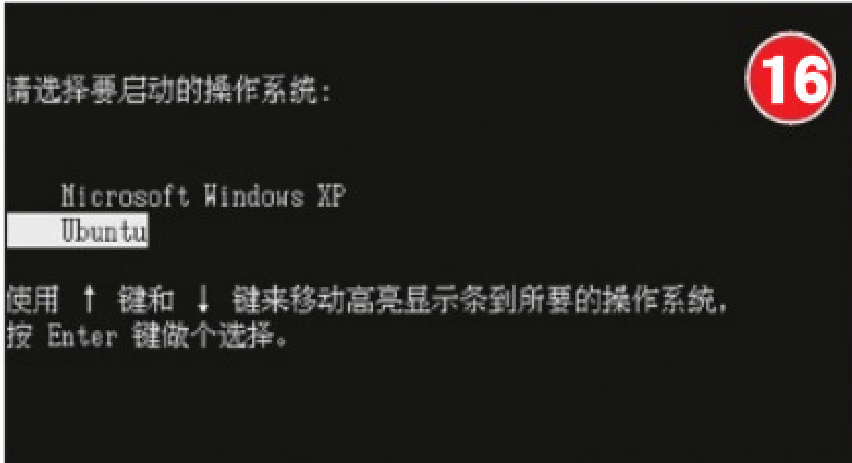




调节系统使用分区空间比例

重启系统时，在系统引导菜单中将会看到Ubuntu安装引导选项（图16），选择Ubuntu项进入安装向导继续安装（图17）。安装过程中无需干预，大部分的硬件驱动都会自动安装好，非常简单方便。

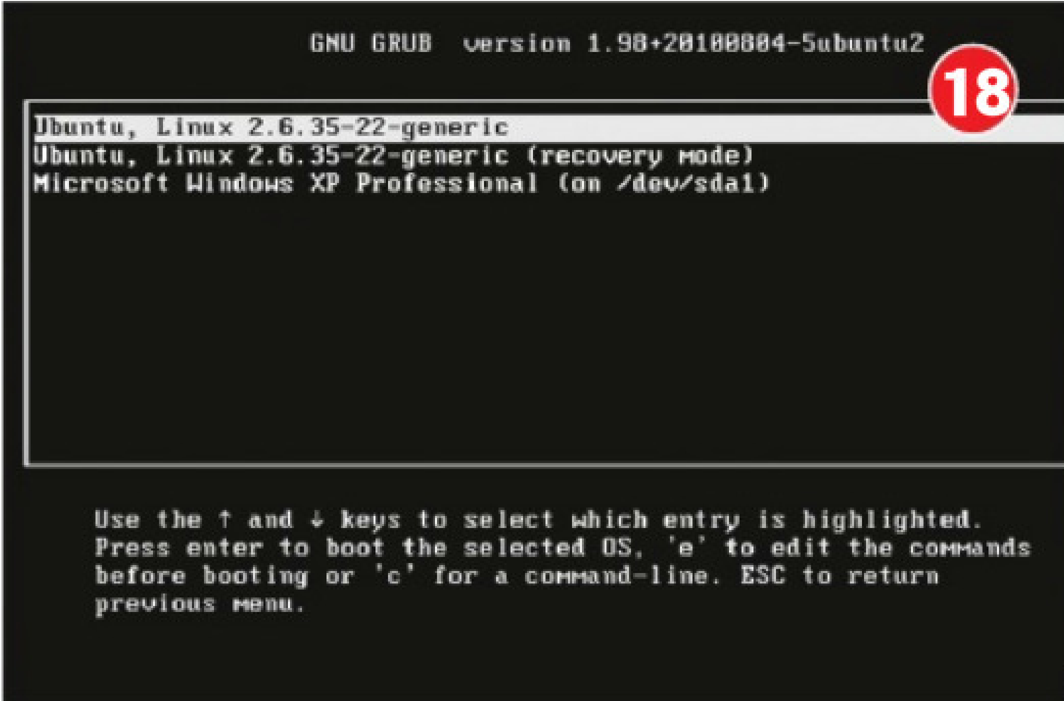
安装完成后自动重启系统，选择Ubuntu引导项目后进入GNU GRUB系统引导菜单，在这里可以选择进入Ubuntu系统模式或进入其他的操作系统。选择“Ubuntu，Linux 2.6.35-22-generic”（图18），就可以进入Ubuntu图形模式系统了（图19）。另一个Ubuntu系统引导选项是进入恢复模式，用于恢复受损的Ubuntu系统。



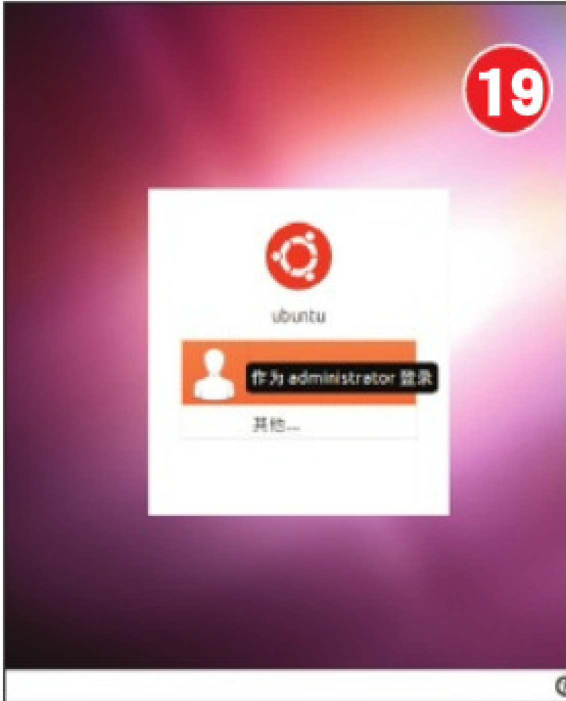
Ubuntu系统安装引导选项



重启后继续完成Ubuntu安装



Ubuntu多系统引导菜单



Ubuntu系统登录界面

激动人心的Linux体验——Ubuntu使用与简单设置

1.Ubuntu的界面介绍及简单操作

登录后就可以开始我们的Linux初体验了，可看到Ubuntu的系统界面同样是图形化操作（图20），在屏幕中间是桌面，顶部和底部有两个长条形区域，叫做面板。在顶部面板中有系统应用程序菜单及功能菜单按钮，并可放置各种程序快捷方式，而底部面板则用于显示程序窗口图标。



Ubuntu的默认桌面

（1）桌面

如果想快速运行某些应用程序或访问某些文件，可使用右键菜单“添加到桌面项目”命令，将快捷图标放在桌面上（图21）。当我们把光盘、U 盘等外部设备插入计算机时，Ubuntu会自动将移动设备的图标显示在桌面上，方便访问和操作。

（2）顶部面板菜单

在顶部面板的左端是三个主菜单：“应用程序”“位置”和“系统”。

在“应用程序”菜单相当于Windows系统的开始菜单，其中包含了已安装的各种程序，Ubuntu中内置有办公、网络、影音和游戏等各种常用的软件（图22）。

“位置”菜单中可快速访问主目录、外部设备、网络和最近访问过的文档等路径，并可搜索文件（图23）。在“系统”菜单中提供了各种计算机设置修改项目，以及一些系统管理工具等，类似于Windows系统中的控制面板（图24）。





“应用程序”菜单



“位置”菜单中的快速访问路径



“系统”菜单选项

（3）面板快捷图标

在主菜单的右边是快捷图标，默认有一个Mozilla Firefox网页浏览器图标，可以创建更多的快捷图标，方便快速运行应用程序或打开某个文件或文件夹。

添加快捷图标的方法很简单，右键点顶部面板的空白区域，选择“添加到面板”命令，打开添加到面板对话框（图25）。在对话框中显示了计算机上可供使用的应用程序，选择后点击“添加”按钮，即可添加到面板上。如果要添加“应用程序”菜单中的程序，可点击“应用程序启动器”，选择想添加的程序（图26）。





另外，也可在直接用右键点击任意程序或文件图标，在弹出菜单中选择“添加到面板”命令。所选择的应用程序或文件及文件夹图标将会出现在顶部面板的空白区域。

（4）系统功能区

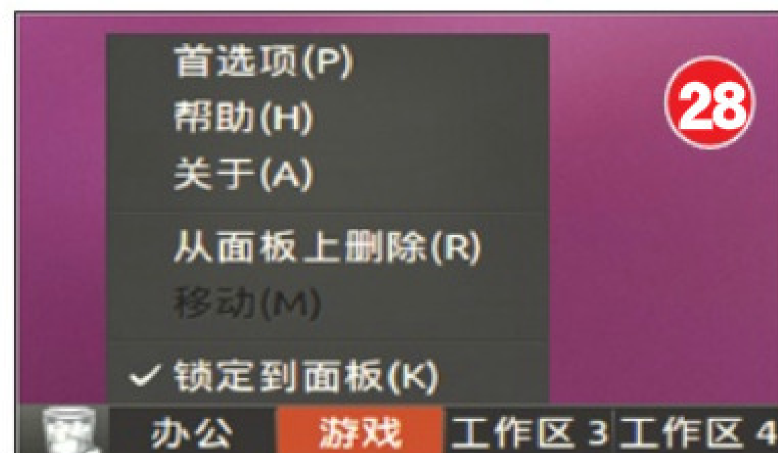
顶部面板的最右端的显示当前用户名的图标，并有关机、注销、登录、待机、重启等多种功能，快速用户切换选项也在下拉菜单中（图27）。此外，在功能区中还有网络、声音、键盘和时间等图标，可以进行网络、声音、键盘和时间等常用设置。



功能区

2.虚拟桌面划分不同工作区

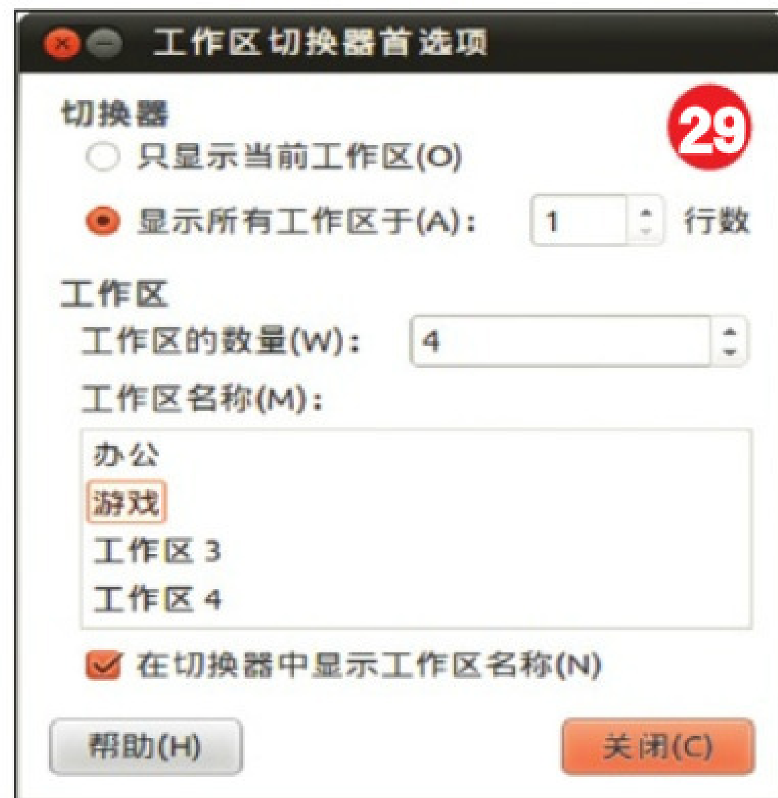
在底部面板上有两个很明显的图标，显示桌面和回收站。第一个图标是显示桌面，当打开了很多窗口，想要将窗口全部最小化时，只需要点击此图标，再次点击则会恢复窗口到原来大小。回收站则于Windows系统中的回收站功能和操作是一样的。



工作区切换器

两个图标中间是应用程序窗口状态栏，类似于Windows系统中的任务栏。此外，最特别的是在右下角工作区切换器处提供了工作区图标（图28）。所谓的“工作区”类似于Windows系统中的虚拟桌面，可将不同的程序窗口放在不同的工作区中，也就相当于在不同的桌面上运行显示不同的应用程序。默认有4个工作区，我们可以在当前工作区上运行一些程序窗口，再点击其他工作区图标，将会发现桌面上一片空白，可方便运行其他程序。当切换回原来的工作区时，原来桌面上的程序又会重新显示。利用工作区可在不同的桌面上运行不同的程序，可减少桌面的杂乱，方便管理窗口和更好的在窗口间切换。

右键点击工作区图标，在弹出菜单中选择“首选项”命令，可打开设置对话框（图29）。在“切换器”中可设置选择显示当前工作区或所有工作区，一般最好显示所有工作区。然后可设置工作区的数目，默认有4个工作区，并可在下拉列表中直接修改工作区的名称，选择显示工作区名称。



工作区设置对话框

除了用鼠标操作外，可按下Ctrl+Alt与左/右方向键，即可可以方便地在各个工作区之间切换。另外，在底部面板上点击某个程序窗口图标，按下Ctrl+Alt+Shift与左/右方向键，可将该程序窗口移动到另一个工作区中。

3.设置网络连接Internet

学会了基本的Linux操作，可能许多用户就想要迫不及待地连接上网了。在Ubuntu中设置网络连接也是非常方便的事。

点击顶部面板上的“系统”菜单→“首选项”→“网络连接”命令，打开网络设置对话框窗口。在“有线”标签页中会显示当前的网卡本地连接（图30），选择后点击“编辑”按钮，打开IP地址设置对话框。在“IPV4”标签页中，可以选择IP地址设置模式为“DHCP”动态分配自动获取，或者选择“手工”方式，手工设置指定IP地址及DNS服务器地址（图31）。





设置完本地连接后，就可以添加宽带拨号连接了。在网络连接设置对话框"DSL"标签页中，点击"添加"按钮，创建一个ADSL宽带拨号连接（图32）。勾选"自动连接"项，以后登录系统就会自动进行拨号连接了。

以后要上网时，点击顶部面板右上角处的网络状态图标，可查看到当前网络连接状态（图33），并可选择要使用的网络，设置本地连接或ADSL宽带连接状态。

4.更简单，Ubuntu下安装软件

在以前版本的Ubuntu下，软件安装是比较麻烦的，需要使用一些难记的命令，不过现在最新版本的Ubuntu安装软件非常方便。Ubuntu安装软件与Windows系统不同，不必去网站搜索下载特别版软件，或者去购买收费软件。在Ubuntu中软件是以"源"的方式提供的，所有软件都是免费开源的，直接通过源下载安装，还不必担心病毒或木马。

（1）通过软件中心一键安装软件

点击"应用程序"菜单→"Ubuntu软件中心"，打开Ubuntu安装删除软件窗口。这里可查看和管理当前已安装的程序，并可安装其他新软件程序（图34）。选择"获取软件"则看到当前软件分类，可直接输入软件名称进行搜索。

例如这里要安装Linux下最强大的聊天软件Pidgin，可点击分类"互联网"→"聊天"→"Pidgin"，展开Pidgin信息后点击"安装"按钮（图35），即可开始自动下载并安装软件了。在软件中心左侧边栏中会显示"正在执行"项目，其中可看到软件当前安装状态。

（2）DEB包安装软件

有一些软件不能直接在软件中心搜索到，例如Linux版的QQ聊天软件，虽然Pidgin可支持QQ聊天，但是毕竟不如官方的QQ for Linux好用。这类软件可使用安装包的方式进行安装。在Ubuntu常见的安装包方式中，DEB包是最常见的。DEB是Debian系列的Linux包管理方式，Ubuntu属于Debian的派生，也默认支持这种软件安装方式。

在Ubuntu中使用Firefox浏览器打开QQ for Linux官方网页（http://im.qq.com/qq/linux/download.shtml），可看到QQ提供了多个Linux版本安装包。其中的DEB包方式可支持Ubuntu 7.1及更高版本系统。

下载QQ for Linux的DEB安装包文件linuxqq_v1.0.2-beta1_i386.deb，直接双击后将会自动打开Ubuntu软件中心，效验并显示安装包信息（图36）。在Ubuntu软件中心中点击"安装"按钮，即可开始自动安装软件了。

另外，QQ for Linux还提供了tar.gz包，可下载后直接用右键解压。打开解压后的文件夹，在其中可看到名为"QQ"的可执行文件，直接双击即可。



创建宽带拨号连接







安装QQ for Linux

其他软件安装方法简单介绍

除了上面最简单的两种软件安装方式外，在Ubuntu中还有许多丰富的软件安装方式。

后缀为*.sh和*.bin的文件安装，需要在终端下进行。运行终端命令窗口，进入文件目录下，执行如下安装命令：

```
sudo chmod +x *.sh
sudo ./*.sh
```

或者

```
sudo chmod +x *.bin
sudo ./*.bin
```

即可将文件安装到任意目录。

对于未编译的源码包，需要编译安装。解压源码包到某个目录下，在终端下进入该目录执行：

```
./configure
make
make install
```

另外，还可以使用apt-get安装方法，APT是Debian及其衍生发行版的软件包管理器，APT可以自动下载，配置，安装二进制或者源代码格式的软件包。常用的安装命令是：

```
sudo apt-get install 软件名
sudo apt-get remove 软件名
```

5.Ubuntu更炫丽的3D特效

在Ubuntu桌面上有顶部面板和底部面板，习惯了Windows操作的用户可能会想要将顶部面板移动到屏幕下方。顶部面板无法直接拖动，可用右键点击顶部面板，选择属性设置，可让其显示在屏幕下端或左右两侧。另外，可以像Windows任务栏一样设置自动隐藏面板。

要桌面背景的话，可在桌面上点击右键，选择更改桌面背景，即可修改设置不同的桌面背景和系统界面主题（图37）。此外，还可开启Ubuntu的3D显示特效Compiz Fusion。

Compiz Fusion是Ubuntu的3D窗口管理器，只支持3D加速的显卡都可感受3D特效，比Win7的门槛低了许多。Compiz Fusion提供了许多的视觉效果，例如可将桌面变成立方体（图38），快速地在不同工作区间之间进行切换，或者使用窗口抖动特效等。

在“外观首选项”对话框中选择“视觉效果”选项页，在这里有3个预定义的特效级别：无、正常和扩展。想要使用桌面特效的话，可选择“扩展”（图39）。然后在Ubuntu软件中心中搜索“compiz”，找到并安装“高级桌面效果设置”软件。

安装完毕后，在“系统”菜单→“首选项”中，就可以看到“compizconfig设置管理器”，运行compizconfig设置管理器可以设置调节各种3D桌面效果了（图40）。可以开启桌面旋转3D效果，也可以设置水纹、震动等窗口特效，还可以进行其他功能设置。设置完毕后，可以使用快捷键CTRL+ALT查看特效，按住CTRL+ALT，然后用鼠标拖放，就可以看到桌面立方体效果了。



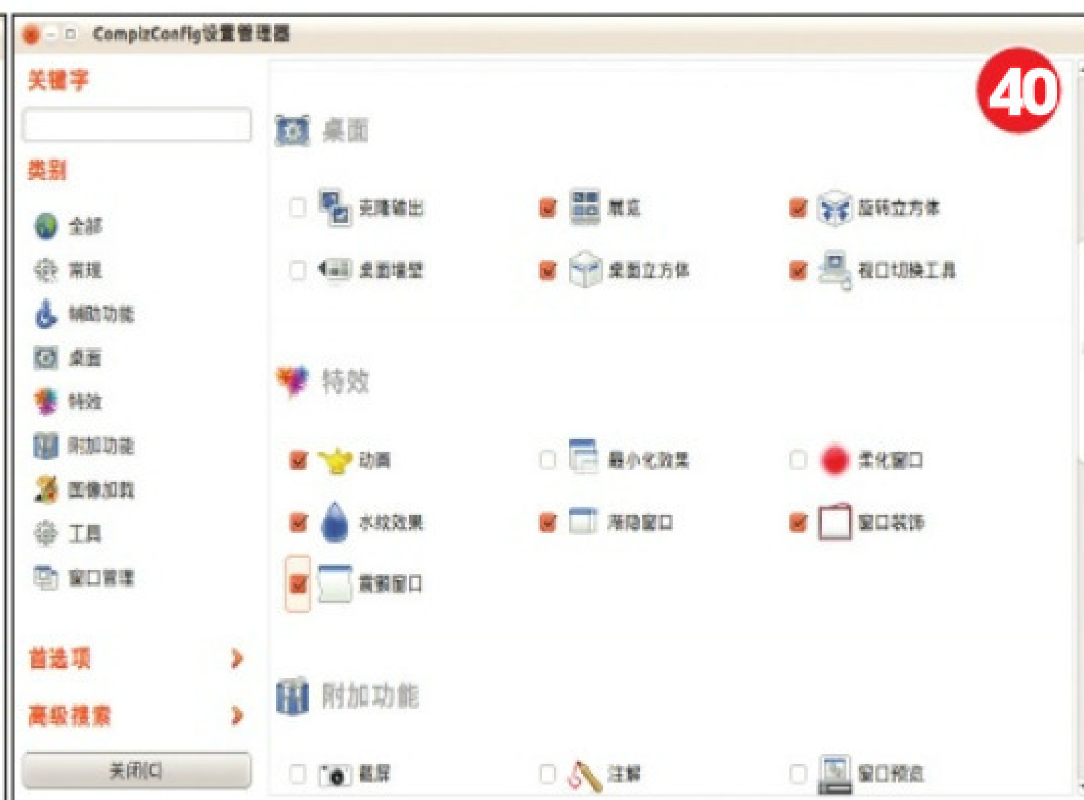
设置背景桌面



3D桌面特效



设置视觉效果等级



强大的compizconfig设置管理器

6.Ubuntu的一些简单设置

Ubuntu的大部分设置项目与Windows系统差不多，设置方法也很简单。

（1）输入法设置

办公、上网与聊天，输入法都是少不了的，不过在Ubuntu中输入法切换与习惯了的Windows输入法切换不一样，并不是按下Shift+Space之类的，默认的快捷键是Alt+Shift+L。

可用右键点击顶部面板上的键盘图标，在弹出菜单中选择“首选项”命令，打开输入法设置对话框。在“常规”标签页中的“下一输入法”处，可设置指定输入法切换快捷键（图41）。

切换到“输入法”标签页，在这里可以管理当前安装的输入法。默认已经安装了拼音输入法，可以自行添加其他输入法。Linux下好用的拼音输入法有搜狗拼音输入法“scim-python”，五笔输入法有“念青”和“智能陈桥”等。安装输入法的方法，可参考上面的软件安装方法介绍。

（2）启用超级管理员Root

在Ubuntu中采用了更为严格的用户权限等级设置，以保障系统安全。Ubuntu中的超级管理员是Root，但默认也未开启此账号。可设置开启使用此超级管理员账户，以获得更大的权限。



设置输入法切换键

点击“应用程序”菜单→“附件”→“终端”命令，打开终端命令窗口，执行下面的语句：

sudo passwd root

提示要求输入新密码，输入确认后即可修改超级管理员的密码，以后就可以用Root登录系统了（图42）。也可以随时在终端中用su命令切换到Root用户来执行某些更高权限的操作。



修改密码启动Root账户

（3）自动登录Ubuntu

Ubuntu默认每次登录都需要输入用户名和密码，虽然可以确保系统安全，但是对于桌面版用户来说却有些麻烦了，其实我们也可以像在Windows系统中一样，设置指定的账号自动登录。

点击“系统”菜单→“系统管理”→“登录窗口”命令，打开登录窗口设置对话框。点击“解锁”按钮，输入管理员密码，可进入登录窗口对话框进行设置。勾选“作为**自动登录”项，在下拉列表里选择指定的用户名，保存设置后Ubuntu就能够自动登录了（图43）。

（4）管理设置开机自动运行程序

与Windows系统中的Msconfig工具相似，在Linux也可以方便地添加和管理开机自动启动程序，禁止某些不必要的程序自动运行，以提高系统启动速度。

点击“系统”菜单→“系统管理”→“启动应用程序”命令，打开启动程序管理器。在其中可以选择不需要的启动项目，将其删除掉，例如日历事件信息、Ubuntu One和更新提示之类（图44）。如果要添加启动程序，可点击“添加”按钮，在对话框中输入启动项目名称、路径即可。

此外，如果在Ubuntu系统开机时，一些随系统启动的服务太影响速度，例如网络设置、时钟同步等服务启动需要很长时间，可在Ubuntu启动时按下Ctrl+C，即可跳过这些服务快速启动。

（5）Flash插件的安装更新

使用Ubuntu默认安装的Firefox浏览器浏览网页时，需要安装Flash插件才能正常显示网页上的Flash动画。

在提示安装Flash插件时，会有3个安装选项插件，其中Flash插件“swfdec”兼容性不太好，很多网页的Flash无法显示，因此最好安装官方的Adobe Flash Player的Linux版，也即时对话框中的第一项（图45）。



设置自动登录选项　　启动项目管理器　　安装Flash插件

配置主菜单与设置Ubuntu显示桌面图标

与Windows不同，在Ubuntu桌面上没有“我的电脑”“我的文档”之类的系统图标，这让初用者感到有些不便。不过可以经过简单的设置，在桌面上显示常用的系统图标。显示桌面图标需要用到配置编辑器，但配置编辑器默认会显示在主菜单中，需要开启显示。

点击主菜单“系统”→“首选项”→“主菜单”命令，打开主菜单配置对话框。在其中点击“系统工具”，勾选“配置编辑器”，确定后就可以在菜单中显示该项目了。在主菜单设置对话框中，还可以选择显示其它隐藏的主菜单项目，可以看到还有许多丰富的功能或工具默认未显示。

图 设置主菜单命令选项

设置完毕后，点击菜单“应用程序”→“系统工具”→“配置编辑器”，打开配置编辑器工具。显示左侧的“apps”→“nautilus”→“desktop”项目，在右边勾选“computer_icon_visible”“home_icon_visible”“network_icon_visible”和“trash_icon_visible”等项目，即可在桌面上显示计算机（我的电脑）、主文件夹（我的文件）、网络服务器（网上邻居）和回收站图标了。

总结：本文向大家介绍了一个简单易用但却非常炫丽的Linux发行版Ubuntu，通过Ubuntu我们可以初步感受Linux的魅力，你也一定发觉到Linux并非想像中的那么难用。既然我们已迈入了Linux的大门，在下一篇文章中，我们会向大家介绍各种功能强大或有趣实用的Linux发行版，并介绍更为丰富的软件，包括如何优化备份恢复Linux系统，以及打造最适合自己的Linux发行版，你将会发现Linux非常棒！P

阻隔无，欢乐在！
——让视频转换更简单

关键字：视频 高清 转换

编者按：生活在21世纪的你，一定购买了许多电子产品用来看电影（比如PC、高清电视、MP4、平板电脑、游戏机等），但你也会发现，不同设备、不同格式间存在兼容问题，例如从网上下载了一部电影，它绝无可能在所有的设备上都顺利播放，哪怕可以，它也无法发挥出设备的最好效果（用1080P高清电视去看AVI封装的DVDrip？高清的价值失去了）。这篇文章我们尝试为大家找到一个简单的办法，让一切变得更容易。

■北京 桑基

选择品牌，有DivX

在如今的快节奏生活中，多数人只期望用简单的方式看视频，同时还能让设备发挥出最好效果，因此我们有了两个选择，一是选择标准统一的硬件以及配套软件，二是使用专门为特定设备制作的软件，它们各有长处，下面我们就来看看。

对于不少人来说，过去的DivX就是网上传播DVD使用的编码技术，它在几乎不损失画质的同时，将文件体积降至原来的1/4甚至是1/8。这家以技术擅长的公司一直有意开拓中国市场，DVD机时代就一直有所尝试，而就在今年，DivX在中国深圳市设立了代表处，并先后与国内的两家电视生产厂商——海信、创维合作。而此前，DivX已与众多国外厂商有着很好的合作关系，如飞利浦、三星、LG、松下、索尼、夏普、日立等，我们也能在市面上方便地购买到带有“DivX认证”的产品。



经过DivX认证的产品上会有相应标识

DivX小传

DivX的前身是DivX Networks.Inc，2000年初在美国圣地亚哥成立DivX公司，依靠基于MPEG-4标准的压缩技术而走红。2003年DivX推出了其认证体系，此后各种DivX认证产品陆续上市。2006年公司在美国纳斯达克上市，对该公司发展有里程碑式的意义。此后的2007年他们收购了以H.264/AVC编解码技术器闻名的MainConcept公司，并在2009年DivX 7.0中新增了对H.264/MKV的支持。到了2010年，DivX被老牌数字多媒体软件公司Sonic Solutions收购。

“DivX认证”俨然已成了一种衡量标准，只有通过该认证的产品才能播放采用DivX技术压缩的视频，它分为DivX、DivX HD、DivX Plus HD三个级别，分别针对不同类别，认证级别越高视频也越清晰。而且它还有一套十分方便的软件“DivX Plus”，包括“DivX Plus Player”“DivX Plus Converter”等，可用来播放和快速转换视频，实用性非常高（下载地址：http://www.divx.com/zh-hans/software/download/start）。

为什么要自己转换格式？

网上有很多转好格式的电影，它们的缺点是格式不一、分辨率、码流率也不理想，因此若想追求真正的视听享受，则应从电驴、PT站等下载原盘/高清片源，然后通过软件压缩成自己需要的格式。这么做是因新片多以这种方式首先发布，然后再被其他人转制发到论坛、网站、迅雷看看等，如果你想第一时间看到想看的电影，而且追求无水印、高画质，最好还是自己下载，再通过软件转换成适合自己设备的格式。当然，你若有正版光盘，还可制作成文件方便保存。

设备	品牌
蓝光光碟播放机	SONY、Pioneer、Victor·JVC、DENON、marantz、Panasonic、LG、PHILIPS、ONKYO
DVD 播放机	SONY、Panasonic、Victor·JVC、TOSHIBA、Pioneer、DENON、marantz、ONKYO、LG、PHILIPS
数字电视机	Hisense、Skyworth、SONY、SHARP、Panasonic、LG、KONKA、PHILIPS、TOSHIBA
手机	LG、MOTOROLA、PANTECH、QUALCOMM
多媒体播放器	TOSHIBA、EPSON、Victor·JVC、THOMSON、RCA、COWON、PHILIPS
车载娱乐系统	Pioneer、ALPINE、FUJITSU TEN、Victor·JVC、KENWOOD、DENSO
游戏机	SONY、SEGA
机顶盒	MOTOROLA、LG、VESTEL、ADB、TOPFIELD

据说市面上已有超过3亿台DivX设备，未来可直接播放DivX视频的高清电视很可能成为主流

下面我们来看上述两款软件的使用方法。假设你已从网上下载了一部高清电影，想让它不仅能在电脑上，还要在电视、DVD/蓝光机、游戏机上播放，只需先安装DivX Plus，然后执行DivX Player并按下列步骤操作：



（1）选择DivX Player主界面中的“工具→传输视频到设备”，再选择播放这段视频的设备。笔者选择了“电视”。

（2）软件会弹出“DivX To GO”向导，点击“下一步”进入设置流程。

（3）选择你所拥有设备的认证等级（如此前选择了PS3则不会有这一步，因为PS3是DivX HD等级，软件后台自动选好，比较人性化）。



（4）“DivX To GO”可以将视频刻录到光盘或复制到USB设备上，由于目前支持DivX技术的高清电视多数都有USB接口，因此这里选择“USB驱动器”。

（5）在这个窗口中，可在右侧选择复制到哪个USB设备上，它的剩余容量会显示在窗口上。软件还可通过左下方的，“+”“−”按钮增删要传输的文件，预计总传输时间会在下方显示。全部完成后点击“开始”。

（6）其实在这个“传输”过程中，文件经过了重编码、改变分辨率、重新封装等后台操作，用户无需干预，除耗时较长外，仿佛真是在“复制”文件一样。完成之后，将USB设备拔下，再插入高清电视中就可以观看了，而且软件会保存此前设置，方便下次使用时快速执行。

除此之外，还有“DivX Plus Converter”软件专用来转换格式，免费版的它功能强大而且使用简单。相比上述方法，该软件提供了更多选择与设置，可合并视频、删除不需要的音轨/字幕等，适合有进阶需求并要求操作简单的人使用：



（1）软件界面依然是简洁风格，拖拽视频至主窗口，或者通过“+”按钮添加多个文件。



（2）选择配置文件类型，并在下方调节每个文件的参数，包括自定义分辨率、比特率等，还能限制文件的大小。软件转换后不能直接复制到相应设备上，需指定输出文件夹，它的修改位置在窗口的下方。



（3）点击开始后，软件会进行格式转换，转换是逐个文件进行的，过程结束后，文件会被存放在指定位置，将它们复制到U盘等存储设备上，就可以在支持对应认证等级的DivX设备上播放了。

所以只要你拥有DivX标识的产品，就可用这两个软件将进行转换，并在这些设备上播放。重要的是它无需调整各种参数，还能发挥出设备的最佳性能。

可是那些不能播放DivX视频的产品怎么办？下面我们就着手解决这一问题。

专用软件，选择众多

DivX并非万能，许多流行设备无法播放它的格式，最典型的就是Fans众多的苹果。目前越来越多的人购买了iPhone、iPod Touch、iPad等苹果产品，可是“惊喜”之后才发觉用它们看视频还挺麻烦，尤其当用iTunes与设备同步视频时，时常会有不兼容的情况发生，导致辛苦下载的电影无法导入。

有许多软件可以进行格式转换，例如WinAVI MP4 Converter、Xilisoft Video Converter、MediaCoder，以及国产的格式工厂、91手机助手、QQ影音、暴风转码等。笔者在逐个试用后认为，MediaCoder最适合苹果用户用来转换视频，它在转换时间、视频质量上都比较出众，同时设置简单，默认参数下就有很好表现。更重要的是，它是一款免费软件（下载地址：http://www.mediacoderhq.com/device/zh.htm）。

通过上面的链接进入MediaCoder“影音设备专用版”页面，可发现其专为iPhone、iPod开发了专用版，同时这款软件也对iPad进行了优化，能转换成iPad对应的分辨率。



虽然可以转换一些格式，但当把iTunes不支持的格式拖入其中时，依然会被无情拒绝。



MediaCoder专为不同影音设备开发了许多版本，不论是PSP、手机还是MP4，你都能找到操作简单且功能全面的版本。



下载该版本并执行后，可见其主界面并无过多选项，使用默认参数即可，如果希望视频更清晰，可提高码流率至3Mbps。



一次添加多个视频，如有字幕也可加入，此时还可预览它，如果在播放时的比例不正确，可在“画面剪裁”中选择“根据宽高比自动剪裁”。在编码方式中，如果计算机配有统一架构的“N卡”（GeForce 8系列以上），还可选用“GPU/CUDA”来节约重编码时间。所有设置完毕后，点击右上角的“Start”开始转换。默认情况下，转换后的文件与原始文件存放在相同位置，将它用iTunes导入到苹果的播放器中就完成了。

上面的例子采用了第三方软件进行转换，效果也非常不错，它要求你所拥有的设备必须“名气够大”，如果不巧是小厂生产的MP4，则不会有开发者专为其制作软件。这时候你便要去查询该产品所使用的芯片，了解它能解码的最大分辨率和编码、封装格式，再用转换软件根据得到的信息，使用上面提到的软件来转制出效果最好的影音文件。

总体看来，如果想在家中所有设备上都获得统一的视听体验，则应该选择经过相应认证的产品，当硬件和软件有了标准来规范，再加上有众多使用者的需求，电影公司也愿意为这样的用户群提供最新的数字发行版（例如有约60%的好莱坞电影都采用了DivX格式）。这就成为了一个良性循环——用户有机会获得影片，电影公司更乐于提供内容。当然，购买流行的播放器也是好方法，尽管易用性和统一性上稍显不足，可总会有简便的软件来弥补这些问题，对应的影音资源也不会匮乏。

捍卫隐私，拒绝偷窥！

——教你管住小企鹅

■上海 小河蟹

关键字：QQ 隐私 安全

编者按：腾讯QQ和奇虎360已斗得不可开交，奇虎360声称腾讯QQ窥探隐私，腾讯则以不正当竞争起诉奇虎。这两家争议都很大的IT公司，如今已闹到了对簿公堂的地步。虽然从本质上说，这不过是因争夺用户群而导致的一点摩擦，可是它同时也引起了我们的好奇——腾讯QQ是否会威胁用户的隐私安全？于是小编联系了一位从事安全软件研发的技术人员，请他来谈一谈看法，并为各位读者提供解决方案，于是就有了下面的这篇文章。当然，在真相水落石出前，我们不好直接作出结论，只能“宁可信其有，不可信其无”，相信各位读过这篇文章后自然会有自己的看法。**首先声明：本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。**

隐私是个敏感的话题，每个人都有自己的秘密不想让其他人看见。但你知道潜伏在我们身边的“间谍”吗？它们时刻在偷窥你的隐私、记录你的行为。也就是说，在这些间谍面前，我们基本上就是无隐私可言的。即便如此，我们还是有对付方法。

腾讯QQ，基本是每台PC必备软件，然而近来它却因“隐私”问题和360闹得不可开交。其实早在2010年5月份，就出现了一款名叫“HIPS QQ侦探”的软件，这款软件可以拦截QQ访问文件、监控QQ枚举注册表、访问其他进程虚拟内存以及拦截QQ创建进程，首先质疑QQ的安全性，并且这款软件的原作者还将其开源，以便更多人了解它。而到了2010年9月底，奇虎360推出了“360隐私保护器”，推动了网友对个人隐私安全的重视。

话说回来，不管是用“QQ侦探”还是“360隐私保护器”，它们都可以有效地监控或拦截QQ的扫描动作。那么，为什么QQ这类软件可以扫描文件呢？下面笔者给各位简单讲解它们是如何扫描硬盘的。

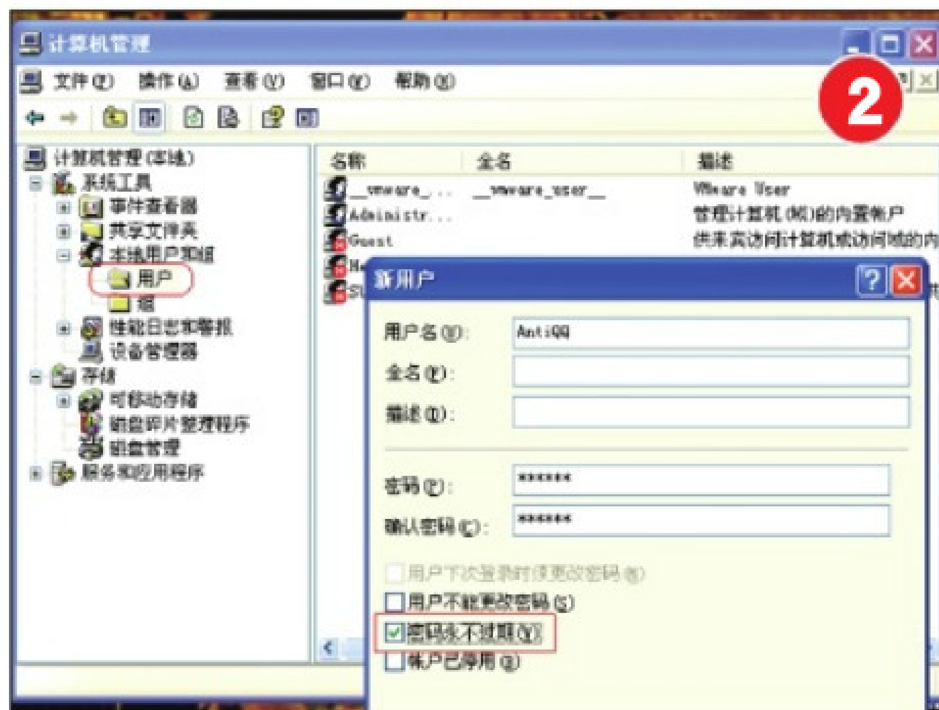
在Windows的操作系统中，有微软提供的API（Application Programming Interface，应用程序编程接口），其中就有3个枚举磁盘文件的函数：FindFirstFile、FindNextFile、FindClose，它们就是进行遍历磁盘文件的主要API函数。大家可以试着使用“Dependency Walker”这款Sysinternals提供的工具查看QQ安装文件夹下的一些DLL。你一定可以看到某些DLL或者EXE调用Kernel32.dll的FindFirstFile、FindNextFile和FindClose函数（图1）。这样，通过调用这三个函数，再加上递归算法，就可以遍历磁盘上所有的文件了，最后再通过文件路径名，使用CreateFile或者OpenFile这些函数，从而打开文件，并读取其中内容。

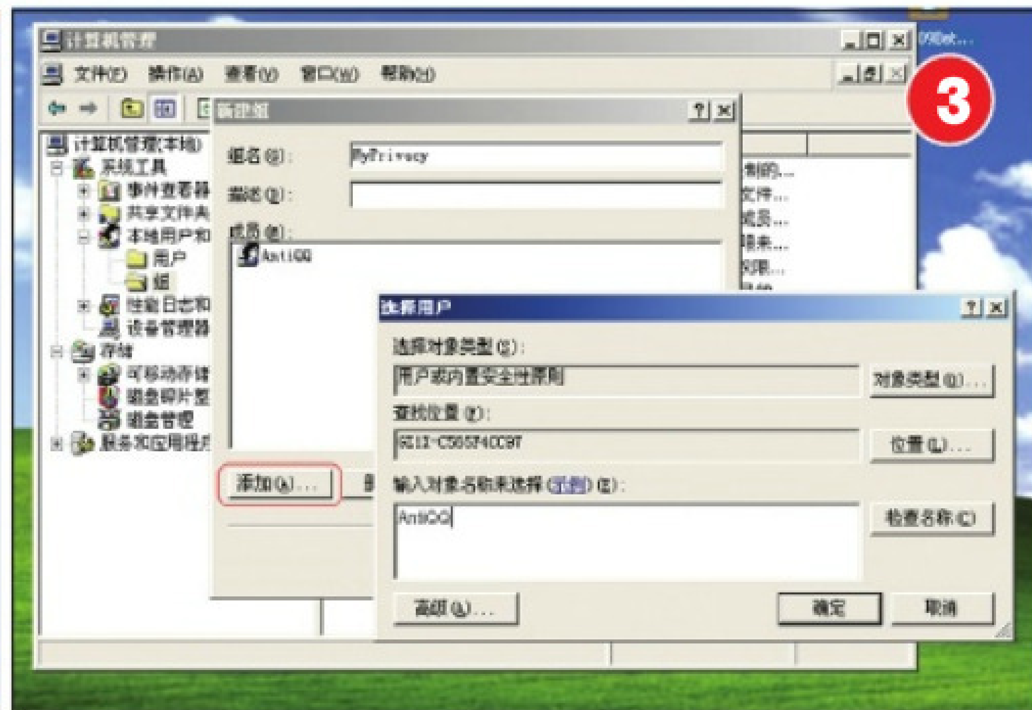
相应地，在各类聊天软件的服务器上，可以设置一个专门的“开关”，这个“开关”用来告诉客户端是否收集用户数据的。当这个“开关”开启时，客户端就会进行文件收集，并且上传到服务器。之后，这个“开关”会关闭。这样，客户端软件就不必每次遍历文件，并且上传数据到服务器中，以免造成数据流量过大的现象，从而避人耳目。

如果你是个懒虫，想用工具防止自己的隐私被偷窥，那么笔者推荐使用“QQ侦探”或者“360隐私保护器”这些现成的工具。（QQ侦探官方地址：http://hi.baidu.com/kernone、360隐私保护器官方地址：http://www.360.cn/ysbh/index.html）

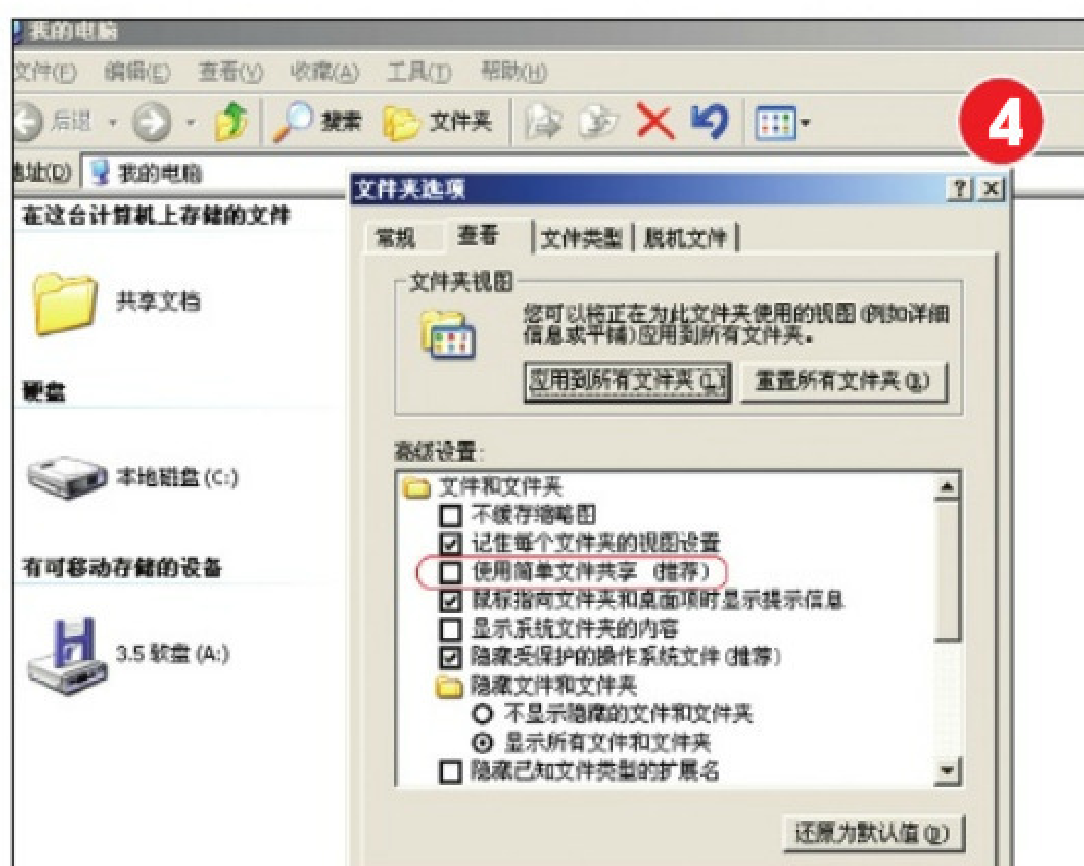
如果你觉得使用这些工具仍不放心，那么下面就教你如何使用Windows的用户权限设置来捍卫自己的隐私（以下方式对Windows Vista/7适用）。

右键单击“我的电脑”，选择“管理”，打开“计算机管理”控制台，单击“本地用户和组”，再单击“用户”标签，接着在右边的空白处右键单击，选择“新用户”，接着输入用户名和密码（图2）。创建用户完成之后，再单击“组”标签，右键单击空白处，选择“新建组”，然后输入组名和描述，输入完成之后，单击左边的“添加”按钮，将刚才创建的用户添加到这个新组中（图3）。现在准备工作已经做好了，下面就要对目录或者磁盘设置访问权限了。

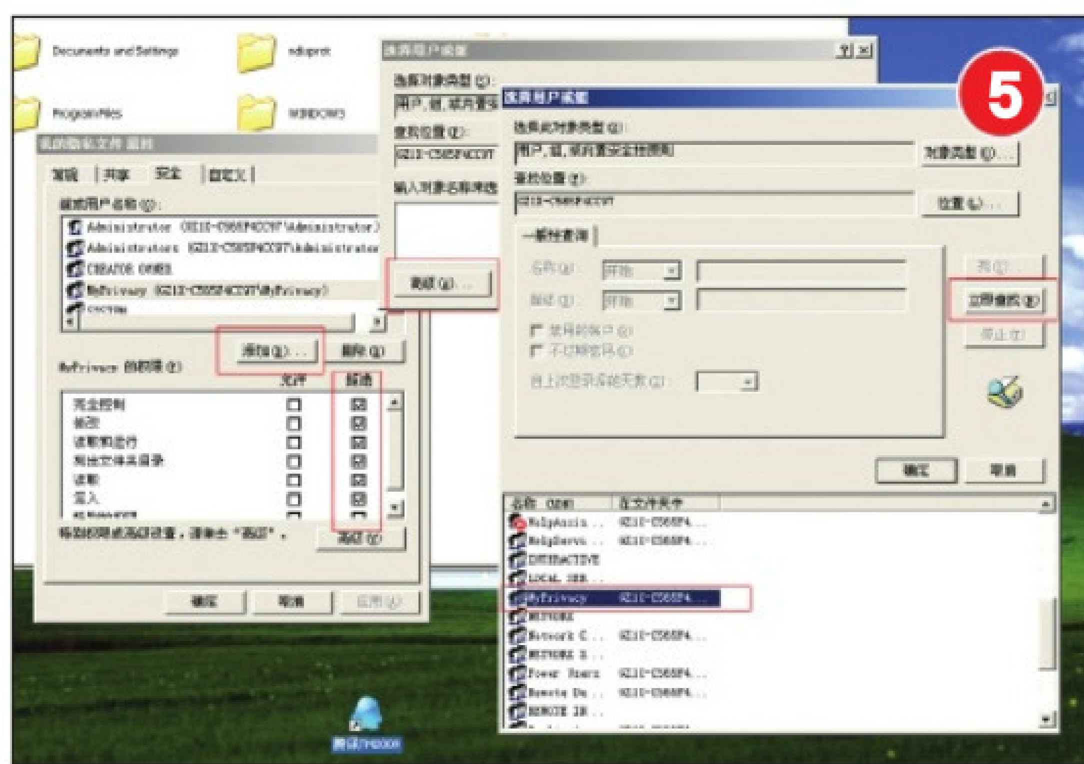




此时，必须要确保你的磁盘文件系统是NTFS。然后打开资源管理器，单击“工具”菜单，选择“文件夹选项”，在“查看”选项卡中将“使用简单文件共享（推荐）”前的复选框去掉（图4）。这样做的目的是为了你可以设置文件访问权限。



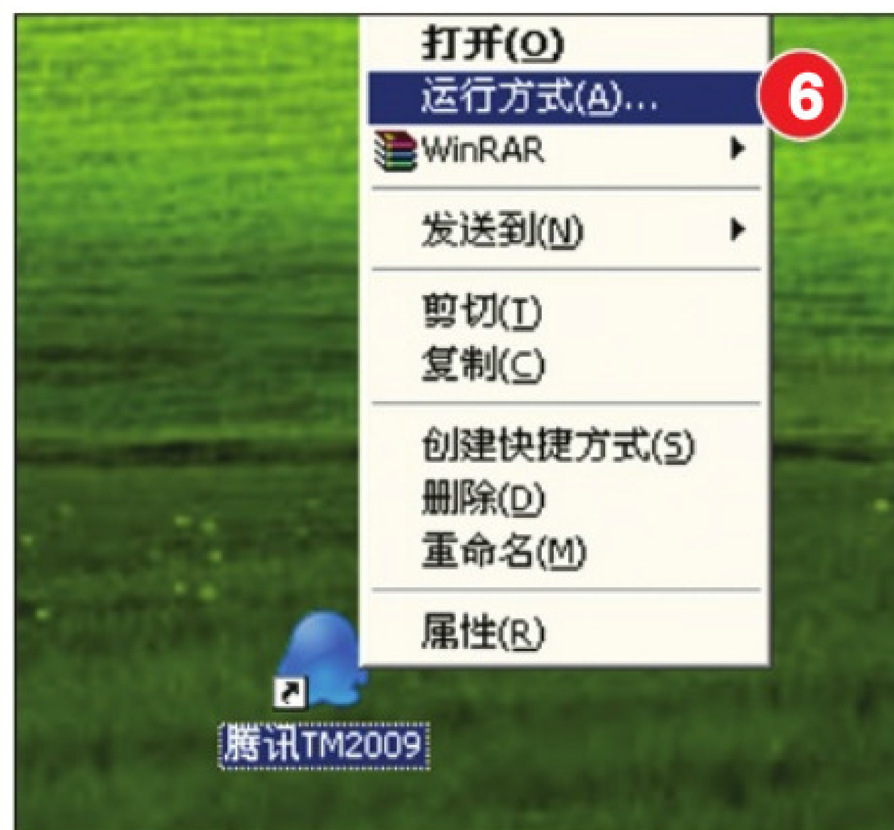
现在你可对想要保护的文件夹或者磁盘设置权限了。在任意磁盘中选中一个文件夹，右键单击它，选择“属性”。在“安全”选项卡中，单击“添加”，然后出现“选择用户或组”，将刚才创建的组加入进去，单击确定之后，设置组的访问权限，该例设置为“完全控制→拒绝”，这样，这个用户组下的所有用户都无权访问该文件夹（图5）。其实，笔者推荐你将某个磁盘分区的用户组权限设置为完全拒绝，并将重要文件都放入该磁盘分区中，就不必手动对特定目录进行设置了。



此刻，已经完成了大部分工作，现在就右键单击聊天软件的快捷方式，选择“运行方式”（图6），在“运行身份”对话框中选择“以下列用户”的方式运行，此时，输入用户名和密码即可（图7）。单击确定，该软件就以我们创建的受限账户运行了，当然，它也没有权限访问我们设置权限的文件夹了（图8）。

使用这种方法就可以完全避免使用其他工具，而且支持Windows 64位系统，同时对任何可能窃取隐私的软件，都可以用这种方式解决，缺点就是设置起来有些麻烦。如果你是Geek（极客），这种方式是最适合你不过的了。

隐私，是我们作为自然人的最基本权利，不容他人侵犯。因此就以自己的手，捍卫自己的隐私吧！









将图片抓取到Internet上
——五款抓图上传软件大比拼

提起抓图操作，大家都会想到HyperSnap、SnapIt等“传统”的专业抓图软件。上述抓图软件虽然功能强大，但它们并没有提供完善的图片网络共享功能。当你在浏览图片或者上网冲浪过程中，如果能将自己喜欢的美图抓取下来，并直接发布到网上，那么好友就可以通过特定的URL地址直接欣赏它们了。

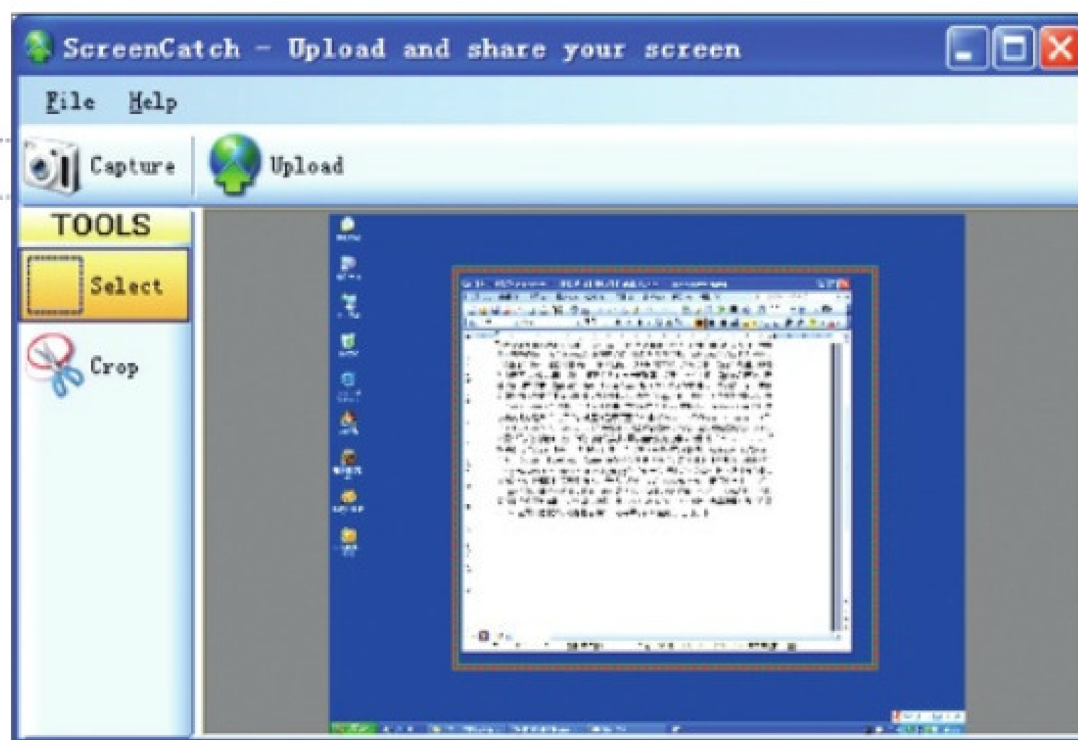
■洛阳 花的神明

最小巧的抓图上传工具——ScreenCatch

□大小：193kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.screencatch.com/download/

ScreenCatch是一款体积小巧、功能实用的绿色软件，其需要.Net FrameWork3.5组件的支持。在系统托盘中双击图标就可抓取整个屏幕的内容，在其主窗口右侧可以查看其抓取的内容。在窗口左侧的工具列中点击“Select”按钮，在抓取的画面上拖动鼠标选择所需内容，之后点击“Crop”按钮完成图片剪切操作。之后点击工具栏上的“Upload”按钮，在弹出窗口中点击“Upload”按钮，ScreenCatch就可将修剪好的图片上传到网上。在随后弹出的报告窗口中显示该图片的上传地址，点击“Copy this”可复制该地址。



显示ScreenCatch抓图处理窗口



ScreenCatch的图片上传界面

ScreenCatch的图片共享功能比较强大。在打开的在线图片显示页面的底部的“Page Link”“Forum Thumnail Link”“HTML Code”“Shortened Link”等栏中依次显示该图片的网址、论坛微缩图地址、HTML网页代码、短地址等。其中的短地址很实用，可避免长地址带来的繁琐。在“Share this page”栏中点击“Share”，利用弹出面板可将该图通过电子邮件、MySpace、QQZone、百度、Google、Facebook、Twitter等媒介实现共享操作。对于注册用户来说（注册地址“http://www.screencatch.com/users/login.php?referrer=”，注册完全免费），还可拥有为图片添加注释，收藏图片等更多功能。

简单实用的抓图工具——Snap'n Share

□大小：3.36MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://datagoround.com/Downloads/SnS_Setup.exe

这是一款简单实用的抓图上传软件，提供了延迟抓图功能，允许自由抓取屏幕上的任何区域。在软件主窗口工具栏上点击“Capture”，即可抓取任意屏幕区域。需要设置延迟时间时，在工具栏上点击“Set Delay”，从弹出菜单中选择合适的延迟时间（范围从1～5秒）。当图片抓取完成后，在主窗口工具栏上点击“Share”，在共享窗口中点击“Upload”按钮，软件即可执行图片的上传操作，在进度栏中显示上传的速度。当上传完成后，在“URL”栏中显示该图片的上传地址，在“Direct URL”栏中显示该图片的直接共享地址。点击上述两栏右侧的复制按钮，可将上述地址分别复制到剪切板中。如果点击其右侧的邮件按钮，可以使用默认的邮件发送软件来发送上述地址。在“BBCode”栏中显示该图片网络地址的HTML代码，这样就可以很方便地在聊天窗口、Blog、BBS或是其他网站上发布该图片的链接。



图片相关上传地址显示窗口



图片抓取窗口

功能强大的图片上传工具——Jet Screenshot

□大小：2.42MB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://www.jetscreenshot.com/jetScreenshot-setup.exe

该软件的抓图功能强大，提供了多种抓图方式，支持热键抓图操作，可大大提高抓图效率。Jet Screenshot可将抓取的图片发送到网上，传输到目标FTP服务器，还内置了功能独特的额图片编辑工具。打开网址“http://my.jetscreenshot.com”，按照提示完成注册，并在确认邮件中激活账号。在系统托盘中的Jet Screenshot图标的右键菜单上点击“Change Settings”，在设置窗口中打开“General”面板，在其中分别配置区域抓图热键、全屏抓取热键、窗口抓图热键、快速抓图上传热键等快捷键。还可选择快速抓图目标、设置图片质量等。在“Share”面板左侧点击“Share in Web”，在右侧窗口中的“E-mail”和“Password”栏中分别输入您的注册邮箱和密码。之后点击对应的抓图热键，即可完成对应的抓图操作。在抓图完成后，在自动弹出的图片处理窗口中还可对其快速编辑，包括剪裁、自由绘制图案、添加文字信息、添加圆形和矩形图案等。在编辑窗口中点击“Share in Web”，Jet Screensho即可将处理后的图片发送到远程网址中。当图片上传完成后，还能自动将上传地址复制到剪切板中。


Jet Screenshot配置窗口

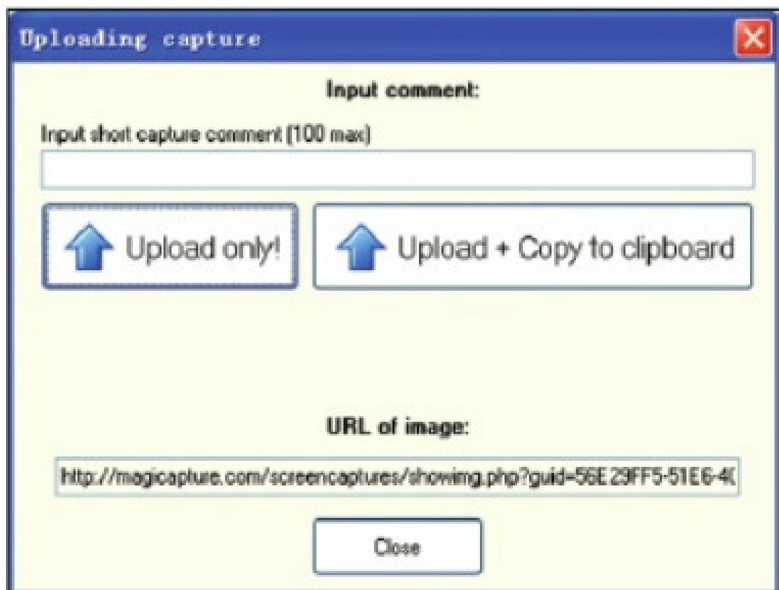

功能独特的图片编辑界面

中规中矩的图片上传软件——MagiCapture

□大小：1.09MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.magicapture.com/download/magicapture.exe

MagiCapture是一款功能单一的抓图上传软件，没有太多特色功能，不过它却是图片快速上传的高手。在系统托盘中右击MagiCapture图标，在弹出菜单中点击“Capture”，选择合适的抓图区域，点击回车键完成抓图操作（ESC键取消）。抓图完成后，在操作类型窗口中点击“Public Easy”，在图片上传窗口中的“Input short capture comment”栏中输入图片的描述信息，在“URL of image”栏中显示该图片的上传网址，点击“Upload”，MagiCapture即可开始执行图片上传操作，同时出现上传进度栏。当出现“Succefully Done!”字样时，表示传送成功。如果点击“Upload+Copy to clipboard”按钮，不仅可以上传图片，还可将其复制到剪切板中。此外，MagiCapture还能将抓取的图片传送到FTP网站中，点击“Upload to FTP”，在弹出窗口中输入目标FTP的地址、上传路径、文件名称、以及用户名和密码信息，点击“Upload”完成操作。


MagiCapture的操作类型窗口


图片上传控制界面

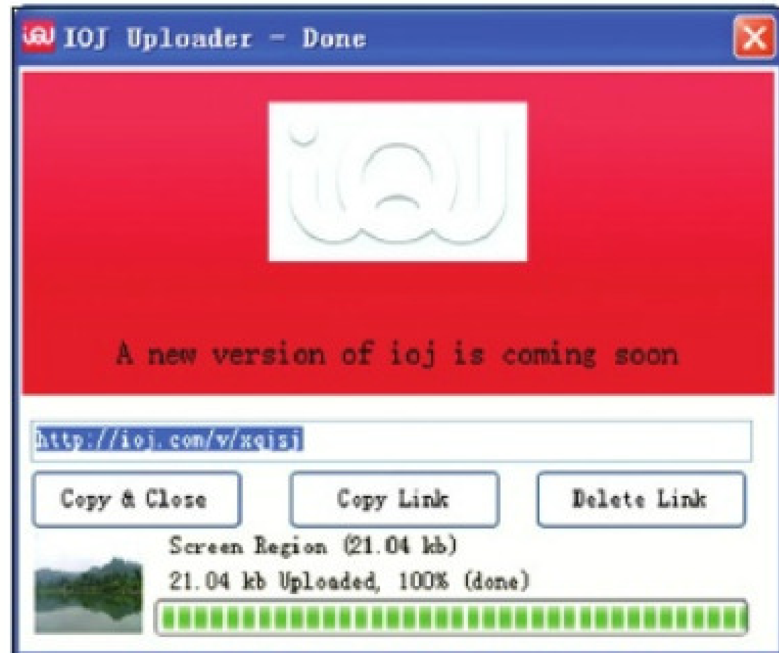
通用文件上传软件——IOJ Uploader

□大小：5.64MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.download.com/IOJ-Uploader/3000-18515_4-10907385.html

以上软件都是只能上传抓取的图片，而IOJ Uploader不仅可以上传抓取的图片，还可以上传录制的屏幕视频录像，甚至可以上传任何类型的文件。在系统托盘中的IOJ Uploader的右键菜单中点击“Settings”，在设置窗口中的“General”面板中可以设置激活热键、快速抓图热键等快捷键。为图片上传、视频文件上传、任意文件上传等任务分别设置目标网站。在“Screenshots”面板中选择图片捕捉的格式以及图片的质量。在“Video”面板中可以设置录制的视频文件的质量、分辨率、是否录制鼠标光标、视频帧数，是否同步录制音频信息等参数。

右键菜单中点击“Take a Screenshot”，完成屏幕选定区域的抓取操作。之后自动执行图片上传，完成后在该窗口中显示图片地址，点击“Copy Link”复制该地址，点击“Delete Link”则删除。右键菜单中点击“Take a Video”，之后拖动鼠标确定视频抓取的范围，开始录制该屏幕区域的视频信息，在录制面板中点击“Finish”表示完成录制操作，之后自动完成视频文件的上传操作；点击“Upload”，选择任意类型的文件后，还可将其上传到特定的网址中。


IOJ Uploader配置界面


图片上传窗口



替代系统“运行”功能——运行精灵

□版本：3.0.0.2 □大小：1.72MB □授权：免费软件
□作者：Andisy.com □平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.moshs.com/cn/post/7.html
□下载注册：http://www.moshs.com/cn/post/7.html

说明：http://www.moshs.com/cn/post/7.html

说明：一款对用户输入的命令进行搜索匹配性质的快速运行工具，可用来取代Windows系统自带的“运行”功能。执行这款软件后，可直接取代系统的“Win+R”命令（亦可在设置中改用其他快捷键）。它所支持的搜索项目包括：桌面、开始菜单、浏览器（IE和Firefox 3及以上版本）的历史记录、系统历史记录、收藏夹以及用户手动指定的搜索路径；此外还可通过给一些目标取名，然后输入该名字来打开目标。软件采用即时匹配已输入命令的方式显示搜索结果，搜索匹配支持拼音首字母简写。当多次使用该软件后，软件还会根据使用习惯自动调整匹配结果的显示顺序。最后，它还可通过定制搜索引擎，在软件中直接调用Google、百度等的搜索功能。

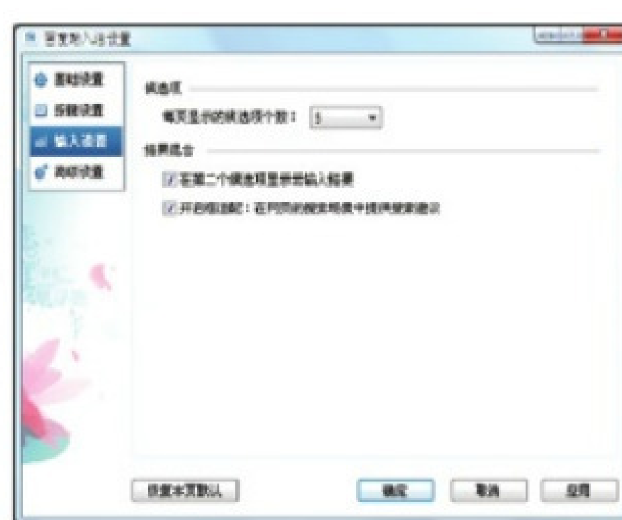

搜索可匹配的类型较丰富

点评：使用起来很顺手的一款软件，软件匹配命令的速度很快，另外支持拼音首字母匹配的功能很适合国人。不过在自定义搜索路径后，软件还需一定的反应时间，才能将新路径下的文件全部加入到搜索数据库中（视路径下文件的多少），后续版本可在界面中对此过程有所提示，以免造成用户误解。

网络时代新选择——百度拼音输入法

□版本：1.0 beta □大小：13.7MB □授权：免费软件
□作者：百度公司 □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://ime.baidu.com
□下载注册：http://ime.baidu.com

说明：百度开始进攻PC输入法市场的一款新作。这款输入法除支持普通的全拼、简拼、全简混拼等输入方式，还提供一种叫做“中英文混拼”的输入方式，该输入方式可智能识别你所输入字母中的英文词汇，并给出一个可选输入项供用户选择（如“多啦A梦”这种词汇就可一气输完）；此外，它还支持长句输入，让用户分节逐步选择最后要的输入文字。不过，该输入法的最大特色还在于与网络的结合，这主要体现在两个具体的功能。一是云端输入法，开启该功能后，软件在联网状态下，可向云服务器发出查询，默认设置下，由云服务器发回的答案会显示在第二项，该功能可用于解决网络新词库的问题；另一功能则是智能检测网页上的搜索输入框（目前仅支持有限的几款IE内核浏览器），并在可选输入项中增加原本是搜索建议给出的匹配项。


与网络相关的两个设置选项

点评：软件覆盖了各种常用的拼音输入功能，且不乏创新点。不过其中两个与网络相关的功能，云输入取决于服务器的词库质量及该词库与本地词库的差异度，从笔者使用来看用途不大；另一匹配搜索建议的功能很是有趣，但亟待将浏览器支持面扩大。

系统管理来帮忙——PowerTool

□版本：2.8 □大小：609kB □授权：免费软件 □作者：中国移动通信
□平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://hi.baidu.com/ithurricane
□下载注册：http://powertool-google.googlecode.com/files/PowerToolV2.8.zip

说明：一款功能丰富、并且涉及到系统底层的维护工具。打开软件后，会发现软件有数量众多的选项页，并且部分项目页之下，还有更细分的选项。这些功能包括系统修复、进程管理、文件粉碎、内核模块、注册表（直接读取注册表文件，不受第三方软件劫持）、系统服务、消息钩子等，基本上覆盖了系统安全的方方面面。相比于目前目前常见的大众型安全软件，这款软件所涉及的功能更为底层，它能让用户看到更多细节的信息，例如在系统修复方面，它就给出了镜像劫持、文件关联劫持、IE劫持、系统文件替换、SPI（网络连接劫持）等多个具体分类，而在常见的同类软件中，用户并不需要面对这些具体选项。


从选项页数量可看出软件功能较多

点评：软件集中了多个常见的系统安全管理功能，“系统修复”中的大部分功能及“文件粉碎”都很实用，可修复各种被恶意软件改动的系统设置。而其他部分的功能则可帮助用户进一步判断问题的根源，因此，它实际上比较适合对系统底层功能有所了解的用户。

在线文档下载——易读百度豆丁文库资源下载器

□版本：1.5 □大小：3.20MB □授权：免费软件 □作者：Chinull
□平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://blog.csdn.net/chinull
□下载注册：http://down.tech.sina.com.cn/content/12371.html

说明：百度文库（http://wenku.baidu.com）和豆丁文库（http://www.docin.com）是两个在线存储文档并提供搜索功能的服务网站，用户可在此搜索及浏览各种类型的在线文档。两个网站的文档页面上都提供了下载功能，但是必须要以用户名登录才可下载，并且如有大量文档需要下载，则需手动一一点击下载。而如果利用本软件，就可不通过网页直接下载（当然你也可双击搜索得到的项目直接在浏览器中浏览该文档），并且下载时无需登录用户。除了直接搜索之外，软件也支持将在线文档的页面URL粘贴过来，然后直接下载。这里提示：下载后的文件直接放在软件主程序文件的同一路径下。


在线搜索文档非常方便

点评：很有用的一款工具，虽然目前网页搜索已经非常强大，但是在线文档的好处在于匹配度更高、没有其他网页元素干扰以及适当的排版（Word、PDF或图片格式的文档），利用该工具，无需浏览器你就能方便地使用目前资源相对丰富的两个在线文库。



开心娱乐，手机帮忙

在如今的智能手机上，除了各种工具软件能带给我们方便外，其实还有许多游戏能帮助活跃朋友间的气氛。在目前iOS、Android两大智能手机系统上，已有不少适合与朋友一起玩的软件和趣味应用程序，本期我们就来看看这些软件。

■辽宁 马卡

2 Player Reactor

□平台：Android □版本：0.6 □大小：110kB □下载：电子市场

一个安卓手机也能让两个人同时玩游戏？这款游戏就能！它非常有趣，可令两人在手机上进行比赛，看谁的反应速度更快（收费版支持四人）。这款游戏最近有人制作了汉化版，英文苦手们也可以享受到其中的乐趣了。

游戏玩法很多，由许多小的比赛组成，屏幕中间会显示不停变换的内容，而两个玩家就要根据判断来快速点击屏幕，满足条件则得一分，否则扣一分。比如屏幕中间会出现六个图案，并隔一段时间变换其中一个图案的样式，当你发觉其中有三个是完全一样时，则快速点击屏幕上你的区域，以赢得一分。游戏还可用来锻炼大脑，有些问题需要依靠你的计算能力，比如“95是质数么？”或者“2/9>3/8？”

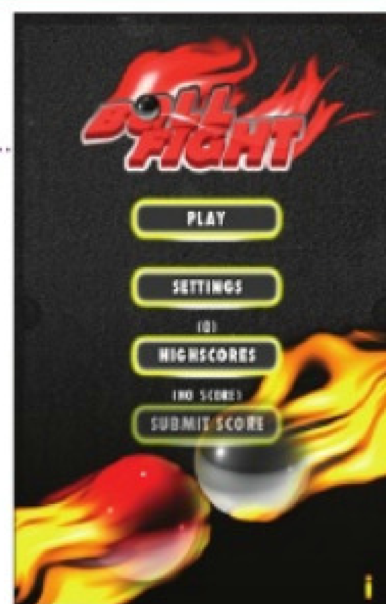


主要特性：游戏有趣灵活，可自定义获胜分数和比赛项目。

BallFight

□平台：iOS □版本：1.1 □大小：4.4MB □下载：http://tinyurl.com/236436y

一款简单的小游戏，它的玩法也很容易——用自己的球把对方的球撞出场地。游戏默认是单人模式，如两人玩需要在“Setting”中将Players选为“2”，之后再选择左上方的“Done”完成设置。这款游戏在哪些时候比较适合玩？那就是一定要拼个输赢的时候。



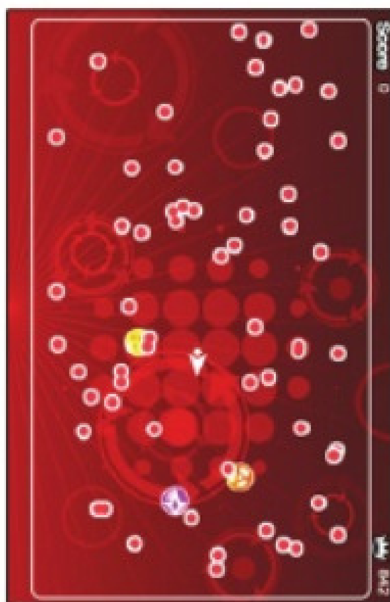
进入游戏后，可见发现双发的红球、黑球分布在场地两边，你所要做的就是用手指拖动自己的颜色的球，用力撞向对方的阵地，力量越大越有可能将对方撞出底线的球更多。游戏的配乐比较单调，只有一段爵士乐不停循环播放，但它不影响游戏气氛，而且随着游戏深入，还有其他玩法等待你发觉。

主要特性：玩法简单，节约时间。

Tilt to Live

□平台：iOS □版本：1.5 □大小：14.82MB
□下载：http://tinyurl.com/322yx4d

类似“是男人就坚持30秒”的游戏，但不同的是这次你可以反攻了。它分为四种模式，其中“Classic”模式适合自己玩，它可以练习你的躲避技术，并能获取积分解锁各种武器；“Code Red”则很适合和朋友一起比赛，看看谁坚持的时间最长。这种模式下，一开始就有各种红点从四面八方涌来，屏幕上可用的武器也比较有限，按该游戏的说法就是——“准备受死吧！”；“Gauntlet”模式是对操控技术的严格考验，屏幕上会不停地显示各种需要精准操作才能躲避的难关，也可以用来和朋友比赛，消耗时间会比前种多一些；“Frostbite”模式则是由屏幕上方不停地掉落“雪花”，你必须控制屏幕上的箭头“撞碎”它们，否则它们落地后会变成敌人“红点”开始追击你。



主要特性：画面精美，操作感很好，四种游戏模式各有乐趣。

愤怒的小鸟

□平台：Android/iOS □版本：1.3.5 □大小：12.84MB
□下载：http://tinyurl.com/2d9nan9

这是一款很受欢迎的游戏，它不久前刚刚推出了Android系统的免费版，故事讲述一群被小猪偷走蛋的小鸟抢回蛋的故事。游戏采用横版方式，操控简单易于接受。你需要用手指拖动弹弓上的小鸟，调整好角度和力量后将小鸟发射出去，之后无论是击中小猪，还是通过击中其他物体导致小猪被击中，都可以获得分数，同时每个关卡中使用的小鸟越少则获得的分数越高。不同种类的小鸟还拥有各种各样的技能，它们可帮助你获得更高的分数。另外，在弹射小鸟后，屏幕上还会保留这次进攻的轨迹和角度，用来帮助下次发射小鸟时定位。利用这款游戏，你可在特定关卡中和朋友比赛，看谁得到的分数最高，破掉最高记录的朋友一定要获得大家的奖励喔！



主要特性：耐玩度高，画风可爱，有官方中文版。

N.O.V.A

□平台：Android/iOS □版本：1.2.8 □大小：184.38MB □下载：http://tinyurl.com/34ezvmt



如果你想和朋友联机游戏，N.O.V.A是必玩的射击游戏（游戏很像《光晕》）。故事的背景是：未来地球资源匮乏，于是人们建立了许多巨大的“近轨道”人造卫星，人类生活在它们的上面，而且为了保护自己，这些近轨道联合起来，形成了“新星近轨道先锋联盟”。然而，神秘的威胁从宇宙的黑暗处袭来，一艘一周前失踪的战舰突然重新出现，而且忽略了一切与它的通信，向着近轨道驶来……于是，退役的海军陆战队英雄Kal Wardin复出，以防止人类的毁灭。

游戏由13个关卡和5个不同场景组成，玩家可使用狙击枪、火箭发射器、离子武器和手榴弹等。多人模式是它的精华所在，它支持WiFi或蓝牙进行联机，不但可以和身边的朋友玩，还可在互联网上找到对手。

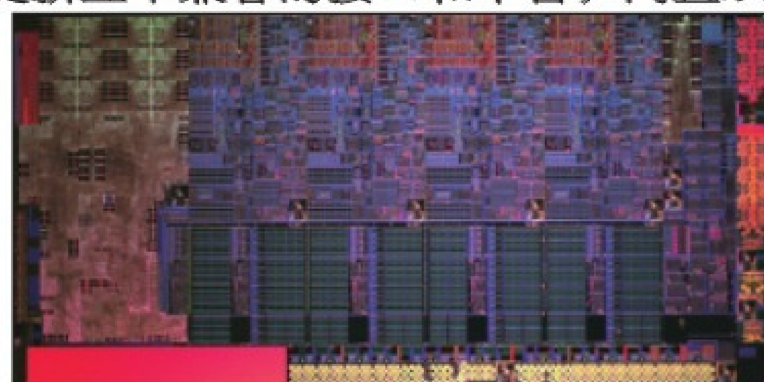
主要特性：手机联机游戏的典范，不论图像细节或是游戏性均属一流。

连接未来的桥梁
——英特尔Sandy Bridge核心前瞻

■北京 木直

转眼21世纪的第一个十年即将过去，而在最近的一两年中，IT界中无数的变革已在悄然发生，似乎预示着未来的十年将是如此不同。作为将在2010年底或晚些时候投入市场的PC新大脑，我们之前IDF报道中曾提到过的Sandy Bridge，无疑将是引领这一未来的旗手，而渐渐走近我们的它，也正在慢慢展现出峥嵘的风姿。

在发售前曾让人有些担心的Westmere架构核心取得了非常不错的成绩，尽管更新互不兼容的接口和平台，内置双核心等都使制造成本与购置成本有一定的上升，但Intel还是让其成功地被移动与桌面市场接受，并且实际上将了最先提出类似概念的AMD一军。

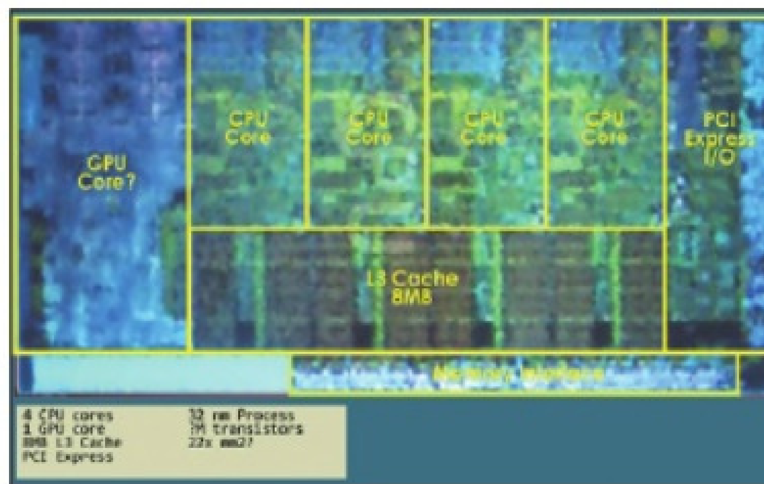


Sandy Bridge在设计理念上实际继承了Westmere，同样采用了GPU与CPU结合的设计，不过其集成度要高于后者，封装中将仅有一个核心Die。两个逻辑核心进行融合设计，最终将制造在同一块硅片上。相对于Clarkdale的设计，Sandy Bridge的单芯片设计节约了硅片，去除了45nm制造工艺的GPU芯片，降低了封装内的电路复杂度和整体面积，同时大大提高了显示单元与处理器和内存控制器（也集成在同一块晶片上）之间的数据传输能力和协调能力，甚至直接使用它们的缓存，这一架构可明显降低成本和发热量，同时大大提升图形处理能力。

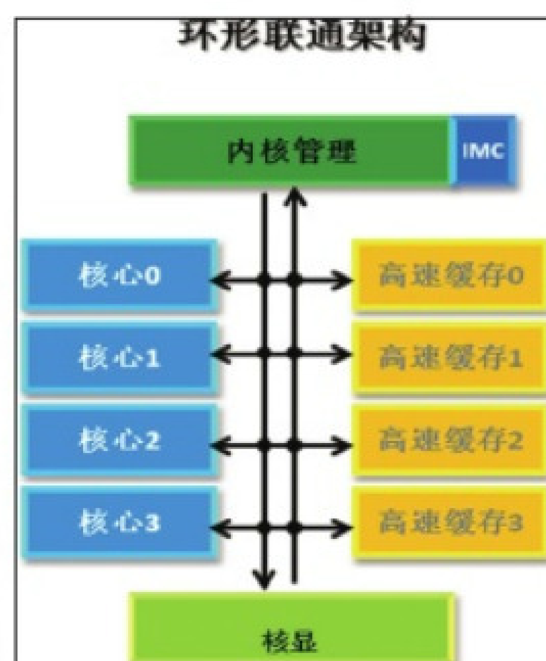
无缝融合——继承又崭新的架构

如果说Westmere架构有点试水的味道，而且为了与对手抢时间，是把GPU芯片“生吞活剥”的话，那么Sandy Bridge就是真正将GPU消化掉的成熟设计，其内部显示单元被融入内核设计中。目前我们常见的Sandy Bridge核心照大都是拥有4个物理核心的产品，我们可以看到其显示单元已是芯片整体不可分割的一个部分，如果不进行标注，很难区别出主要用于图形运算的区域和主要用于逻辑处理及内核、内存管理的区域。

同核心中4个CPU核心与显示处理、内核管理及内存控制器（IMC）等部分，都可以使用以前只属于CPU核心的三级高速缓存，也就是在核心图中清晰可见、排列整齐的缓存部分。比较有趣的是这些缓存实际被分成了8个部分，两两成对，它们之间及与CPU核心间都存在一些逻辑电路进行管理和沟通，与各个核心单元连接。这就是Sandy Bridge中创新的高速环形联通架构（Ring Interconnect），各个CPU核心、高速缓存段、显示单元、内核管理中心等通过这个高速的双向环形架构进行数据的交换。



Sandy Bridge核心区域规划



Sandy Bridge通过环形架构将内部的各个单元连接起来

既然融为一体，Sandy Bridge中的GPU带来的优势是之前的酷睿处理器中的GPU不能比拟的，Sandy Bridge的显示核心可以直接使用共享的三级高速缓存，它与各个核心能够直接在高速缓存交换数据而不仅限于之前的系统内存。因此，我们称之为 “核芯显卡”就更为贴切，也就是我们图中简称的 “核显”

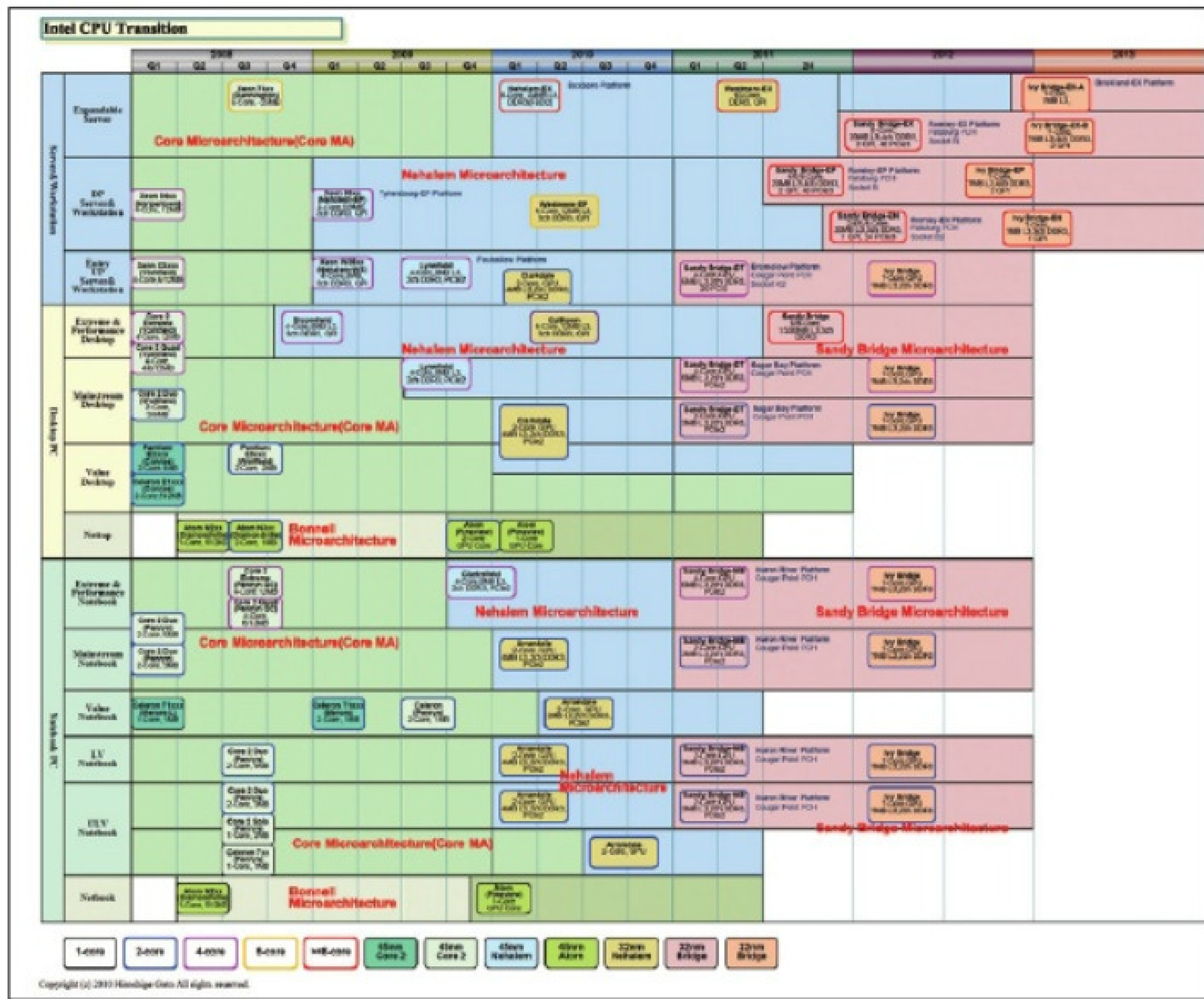
采用新架构后，Sandy Bridge中新的核显单元在性能上的提升将非常明显，除了可应付高清视频和主流游戏，并为在线游戏和多任务、多媒体、在线社交等应用进行优化之外，还将拥有挑战各种3D游戏大作，并提供更绚丽特效的能力，即Visual Smart（流畅视觉）。也许在新架构的展示中，我们看到的将不仅是去除了大量特效，虽流畅但略显粗糙的“生化5”，而将是更华丽的新3D游戏大作。而与此同时，处于同一芯片中的管理单元也能够更直接的对其

性能、功耗、与同芯片内的处理单元的配合等方面进行管理甚至进行相应的超频（Turbo Boost 2.0睿频2.0、Gfx Turbo显示单元超频技术），在高性能状态下获得更出色的性能/功耗比，或在低系统需求下最大限度地降低功耗（new power management units新功耗管理单元），而这些的综合就是Intel在Sandy Bridge架构设计中强调的Smart Performance（智能表现）。

一统江湖——同样的名字，不同的使命

Sandy Bridge核心处理器仍将命名为酷睿iX，不过Intel显然并不想让它成为守成者，在拥有了更低成本与更高性能后，其担负的使命也并不轻松。从Intel产品路线图中可以看到，旧核心的酷睿i产品将快速被其取代。而目前的酷睿i型号偏少的情况也将改变，Sandy Bridge可以发挥其低成本、高性能和高集成的特点，从最低端到最高端，从服务器到轻薄笔记本，全面占领市场。为了尽快实现这一目标，Intel甚至追加投资，以提前把它投入市场。

与之前的传闻不同，Intel将首先把Sandy Bridge投入主流台式机市场，包括酷睿i3、i5和i7，型号升级为4位数的2XXX，主频从3.1GHz到3.4GHz，包括双核心4线程与4核心8线程产品，缓存则从3MB到8MB不等。另外其i3系列仍将不支持第二代睿频动态加速技术Turbo Boost 2.0，i5系列则与酷睿i5 7XX系列类似，不支持超线程，而是直接配置了4个单线程物理核心。其双核心产品的热功耗设计（TDP）均为65W，四核心则为95W。



2011年内Sandy Bridge产品线就将覆盖几乎整个市场（图中粉色部分）

型号	主频	核心	线程	三级缓存	热设计功耗	第二代睿频
Core i3-2100	3.1GHz	2	4	3MB	65W	不支持
Core i3-2120	3.3GHz	2	4	3MB	65W	不支持
Core i5-2400	3.1GHz	4	4	6MB	95W	支持
Core i5-2500	3.3GHz	4	4	6MB	95W	支持
Core i7-2600	3.4GHz	4	8	8MB	95W	支持


桌面版Sandy Bridge

根据外网测试数据表明，采用4核心8线程，拥有每核心64kB一级缓存，256kB二级缓存和6MB共享三级缓存的产品（应该是新版酷睿i5），在处理器性能测试中成绩略胜同频酷睿i7，而在视频转换、渲染和游戏等显示性能测试中，其性能比Westmere架构集成显示核心提高了40%～80%。

殊途同归——独显的末日还是CPU厂商的独霸

就在本篇结束之前，笔者收到了两个截然不同，但可能预示着同一个未来的消息，首先是Intel确认了其独立显示芯片Larrabee正式结束开发，其次是AMD展示了其推土机（Bulldozer）架构的实际性能，其核显性能同样相当不错。很明显，两大处理器厂商都将重宝押在了集成度更高的核显中，而让他们能够狠下心来斩断独立显卡开发，甚至即使延期也要集成最出色核显的原因则多种多样。

在电脑市场不断扩展的同时，各种移动设备正以前所未有的速度鲸吞着台式机市场，其对功耗、散热与集成性的要求远远高于传统台式PC，根据预测，到2014年，全球出厂的五分之四的笔记本电脑都将使用具有图像核心的微处理器，远高于2010年的三分之一；而同时致力于开发新架构高端显卡的NVIDIA也遇到了非常大的困难，无论技术难度还是市场份额，都让人感到难以承受，而PS3、XBOX360等仍采用“古旧”显示芯片的产品，软硬件的销售量却在不断走高。

很明显，个人电脑市场对移动能力和续航能力的需求，将使越来越多的部件从分离走向整合，从板卡走向芯片，而整合在微处理器中是最好的选择，存储控制器、浮点运算单元、数学协处理器、缓存等都已经走入了同一块芯片，下一个将是显卡吗？曾经是装机必备配件的独立声卡早已成为音响和游戏发烧友才会选择的“奢侈品”，也许不久的将来，显卡也将走上这样的道路。

如果摩尔定律还继续有效的话，走到频率瓶颈的CPU将继续通过其他的手段提升性能，融合更多目前还是独立的电脑功能单元无疑是最佳手段之一。Sandy Bridge只是其中重要的跨越，但并不是开始，也绝不是结束，未来的电脑会不会成为处理器厂商一家的天下呢？让我们拭目以待吧。

更完美的回忆
——中低端单电单反相机释疑与导购

■广东 醉鸣
北京 墨汁做寿

前言

金秋的景色总是让人难以忘怀，当我们徜徉在红叶中，或经过硕果累累的农田，一定非常想记录下这让人心醉的一刻。而随着设备价格的降低，很多数码摄影玩家应该已发现了五千甚至三千元价位上的单反与单电数码相机，它们与价位相近的DC之间究竟有什么差别？又该如何选购呢？希望下面的文章能够给大家提供答案。



笔者不是唯器材论或技术论的拥护者，高档的器材并不能弥补技术的缺陷，所以并不建议普通用户选择动辄近万元的中高端单反单电相机，为专业用户准备的它们功能庞杂，甚至会让初学者感到完全无从下手。我们的目标仅集中在面向低端用户的产品上。以国内一二线城市中等收入者一两个月的工资6000元为最高限额，这些钱在北京可以购买几分之一平米的房子、1台iPhone4 16GB或1台iPad 3G 32GB版、1台主流配置的台式机或笔记本电脑，能做的事情有很多。但对专业摄影者来说，仅意味着1个中端镜头、三分之一甚至十分之一套专业数码单反系统，包括勉强够用的镜头、外置闪光灯、快门线、无线引闪器、多个外置手柄及滤镜。所以看到低端单反单电的价格喜人，就试图当一把专业摄影师的想法是完全不可取的，不过随着技术的提高，单反和单电相机优秀的扩展性让用户可以通过逐渐加大投入资金来获得越来越出色的摄影系统，当然大家还是要量入为出，否则便会如俗语中说的那样——“镜头穷三代，单反毁一生”。

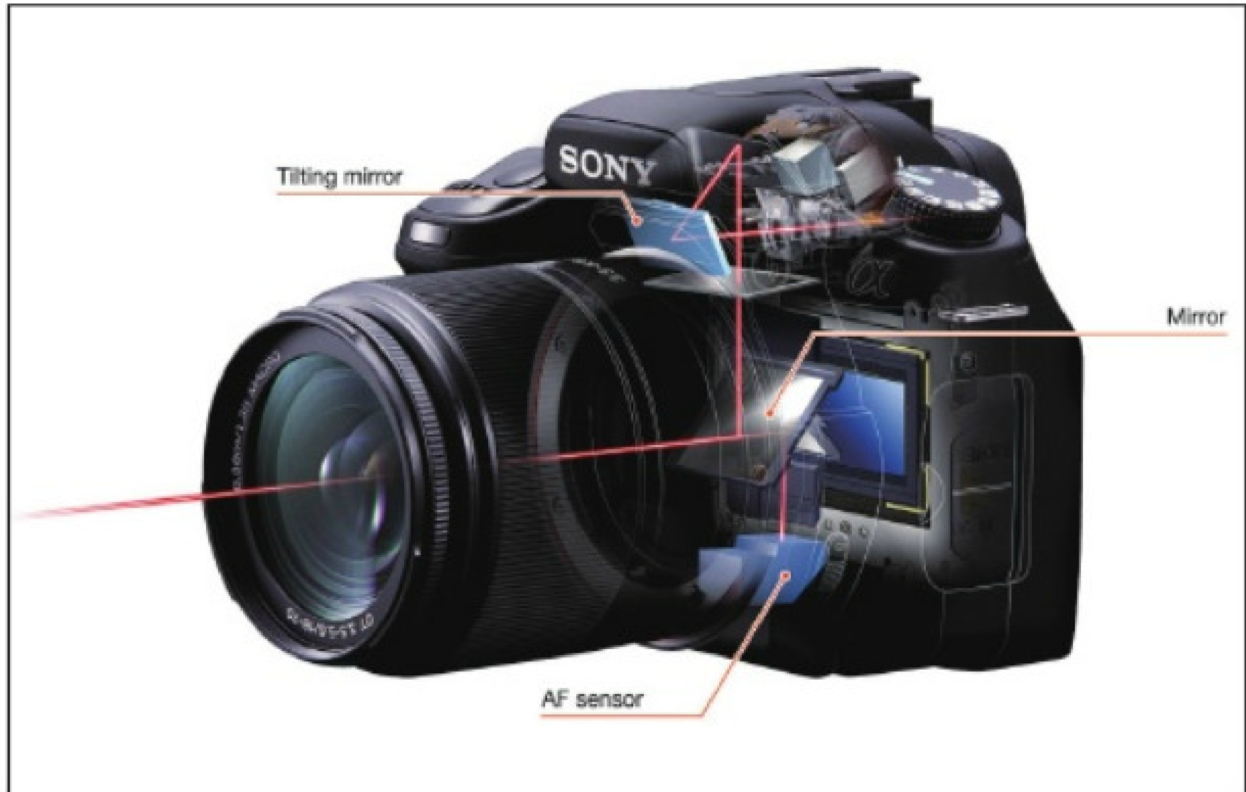
基本概念

一、单镜头反光数码相机

常说的单反相机全称是单镜头反光相机，即SLR（Single Lens Reflex），其实是和早期双镜头甚至多镜头相机系统所区别的叫法。不过需要注意的是，我们目前通常说的单反相机已脱离了这一定义，而更应该叫反光镜取景的可换镜头

数码相机，其实早期出现过一些不可换镜头，但同样通过反光镜取景的单镜头（数码）相机，但目前已经式微。本文中的单反/数码单反定义也将按照这一约定俗称的定义。

在胶片时代，存储影像的介质——胶片在取景时必须严格保护不能漏光，而单反巧妙地利用反光镜既解决了取景的视差问题，又避免了胶片在取景过程中漏光的问题，因此胶片时代的单反相机把相机技术推到了顶峰。在单反相机系统中，反光镜和棱镜的独到设计使得摄影者可以从取景器中直接观察到通过镜头的影像。从单镜头反光照相机的构造图中可以看到，光线透过镜头到达反光镜后，折射到下面的对焦屏并结成影像，另一路光线则向上折射入五棱镜，最终让我们可以在观景窗中看到实际进入镜头的景物。拍摄时按下快门钮，反光镜便会往上弹起，软片前的快门幕帘同时打开，通过镜头的光线（影像）便投影到软片上使胶片感光，尔后反光镜立即恢复原状，观景窗中再次可以看到影像。单镜头反光相机的这种构造，确定了它是完全透过镜头对焦拍摄的，能使观景窗中所看到的影像和胶片上完全一致，它的取景范围也就和实际拍摄范围基本相同，消除了旁轴平视取景照相机的视差现象，实现“所见即所得”。从学习摄影的角度来看，十分有利于直观地取景构图。

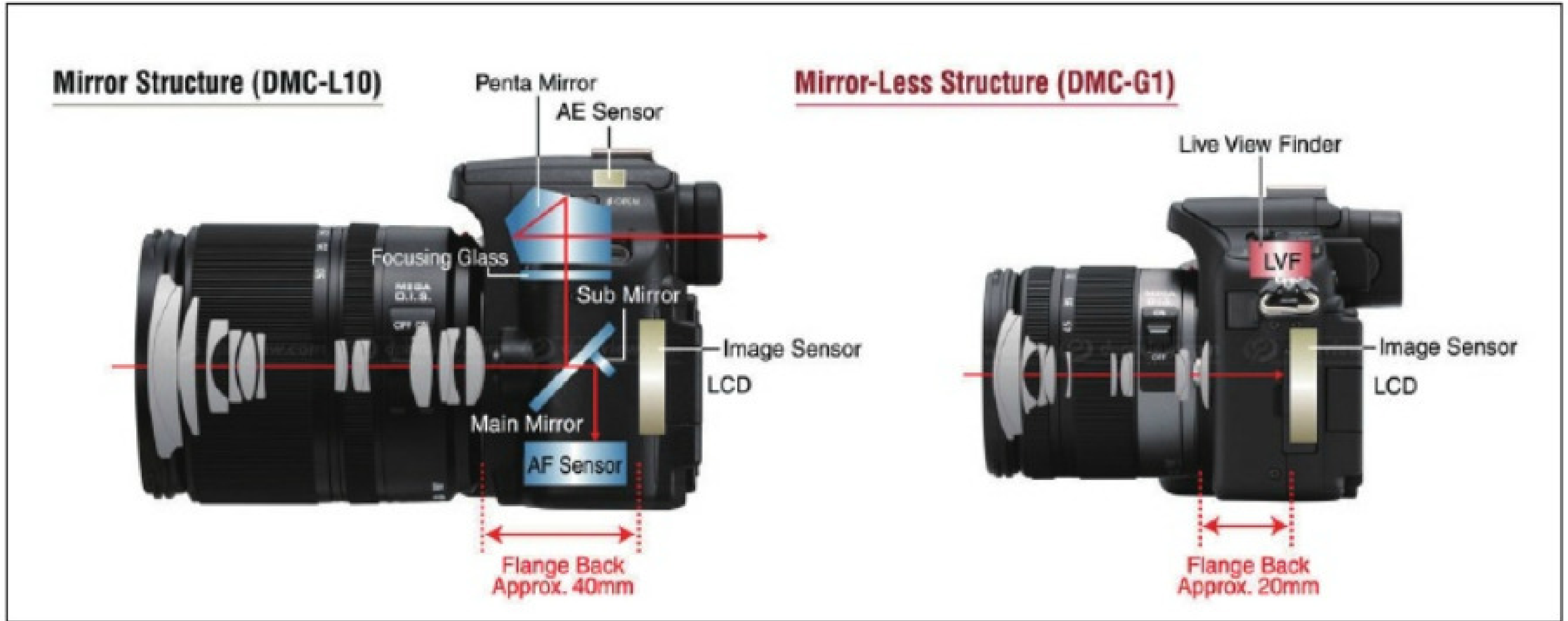


单反成像示意图

数码单反相机（DSLR，Digital Single Lens Reflex）则是通过数字化手段，取代了感光胶片这一环节（利用数字芯片运算成像色彩、光线饱和度等，并将最后文件转化成不同的编码存储在记忆卡中），保留了原有的机械光学成像结构，使用上更具便利性等优势。有趣的是，因为发烧友和伪发烧友的存在和疯狂，哈苏、禄来、莱卡、施耐德、卡尔蔡司等曾经的胶片单反贵族并没有因为数码单反的普及而被拉下神坛，却被捧得更高，虽然偶尔会推出新的数码产品，但机身与镜头价格依旧高高在上。相比起来，佳能、尼康、宾得、索尼等品牌要平易近人得多，高、中、低三档产品齐全，既有平民贵族，也有入门产品，花多少钱办多少事的风格特征明显，它们也将是本文的主角。

二、单镜头电子取景数码相机

进入数码时代后，成像系统的情况有了根本性的变化——CCD不怕漏光。它既可以用来取景，也可以在清零后用于再成像，所以反光镜存在的必要性已经大打折扣，因此出现了单电相机。单镜头电子取景数码相机EVIL（Electronic Viewfinder Interchangable Lens）就是单电相机，但目前这一概念同样被曲解了，例如理光的GX200、索尼的HX1，都配备了电子取景器，但一般被归为传统DC，而奥林巴斯的EP1被认为是单电相机的代表之作，但它却并不支持电子取景器，原因是它根本没有电子接口。



单电 单反机身对比图

所以我们这里提到的可与单反相机相提并论的单电相机，还是叫无反光镜的可换镜头数码相机（MILC：Mirrorless Interchangeable-Lens Camera）或可换镜头数码相机（ILC：Interchangeable-lens camera）更为妥当一些，它们通过高素质镜头群以及组件的支持，实现了比准专业级DC更为出色，接近单反相机的画质，同时兼具DC的功能，比如艺术滤镜、高清视频录制等。它们与单反相机的最大区别是舍弃了单反相机的机械光学取景结构，将五棱镜、反光板、光学取景器等变成了电子取景或是相机屏幕取景的方式。

三、与高端DC的区别

无论是单反还是单电相机，在影响成像效果的要点——光的传导能力，以及数码成像的新要素——传感器与影像处理器能力方面，都要远远胜于DC。唯一的问题就是为了保证这三方面的胜出，不得不牺牲体积和重量，即使是已经轻量小型化，不包括镜头的机身，体积重量也和高端DC不相上下；而除了一些所谓的饼干头外，大多数的镜头重量和长度都至少达到机身的一半。

1.镜头

首先是这两种产品共同的搭档——镜头，我们可以很清楚地看到，这些镜头的口径远远大于DC，例如一款28-80L镜头的口径为72mm，但即使是高端DC的口径通常也最多只有30多mm。大口径带来的更大进光量能让感光物质/芯片



Size	Diagonal	Usage
1/7" - 1.85 x 1.39mm	2.3	Cell phones, web cams, etc...
1/6" - 2.15 x 1.61mm	2.7	Cell phones, web cams, etc...
1/5" - 2.55 x 1.91mm	3.2	Cell phones, web cams, etc...
1/4" - 3.2 x 2.4mm	4.0	Cell phones, web cams, etc...
1/3.6" - 4.0 x 3.0mm	5.0	P&S DSC
1/3.2" - 4.536 x 3.416mm	5.678	P&S DSC
1/3" - 4.8 x 3.6mm	6.0	Casio QV-8000SX (1.2MP), Epson PhotoPC 700 (1.2MP)
1/2.7" - 5.27 x 3.96mm	6.592	Canon PowerShot A20 (1.92MP), HP PhotoSmart C618 (1.92)
1/2" - 6.4 x 4.8mm	8.0	Olympus C-2100Z (1.92MP), Epson PhotoPC 850Z (1.92)
1/1.8" - 7.176 x 5.319mm	8.932	Nikon Coolpix 995 (3.14MP), Olympus C-4040Z (3.9MP), Canon PowerShot G2 (3.8MP), Sony DSC-S85 (3.8MP)
2/3" - 8.8 x 6.6mm	11.0	Nikon Coolpix 5000 (4.92MP), Sony DSC-F707 (4.92MP), Olympus E-10 (3.7MP), Minolta DiMAGE 7 (4.92MP)
1" - 12.8 x 9.6mm	16.0	Not used in DSCs. Used in some high-end video cameras
Kodak KAF-5100CE CCD 17.8 x 13.4mm (4/3")	22.28	Olympus announced development of a new camera and new lenses for this 4/3" size. 2614 x 1966 - 5.1MP - 6.8μm pixel
Foveon X3 F7-35X3-A25B 20.7 x 13.8mm	24.9	Sigma SD9 (X3) 2268 x 1512 = 3.43MP - 9.12μm pixel 1.74x Focal Length Multiplier (35mm film)
Canon D30 CMOS 21.8 x 14.5mm	26.2	Canon D30 2160 x 1440 = 3.11MP - 10.1μm pixel 1.65x Focal Length Multiplier (35mm film)
Canon D60 CMOS 22.7 x 15.1mm	27.3	Canon D60 3072 x 2048 = 6.3MP - 7.4μm pixel 1.59x Focal Length Multiplier (35mm film)
Nikon D100 CCD Nikon D1x CCD 23.7 x 15.6mm	28.2	Nikon D100 - 3008 x 2000 = 6.1MP - 7.8μm pixel Nikon D1x - 4024 x 1324 = 5.24MP - 5.9 x 11.7μm pixel 1.52x Focal Length Multiplier (35mm film)
APS Film 25.1 x 16.7mm	30.148	APS cameras 1.44x Focal Length Multiplier (35mm film)
Canon EOS-1D CCD 27.0 x 17.8mm	32.3	Canon EOS-1D 2464 x 1648 = 4.06MP - 10.8μm pixel 1.34x Folcal Length Multiplier (35mm Film)
Kodak KAF-6303CE CCD 27.8 x 18.5mm	33.4	Kodak 760 3088 x 2056 = 6.35MP - 9.0μm pixel 1.30x Focal Length Multiplier (35mm film)
35mm Film Canon 1Ds Kodak 14n 36.0 x 24.0mm	43.27	35mm film cameras Canon 1Ds - 4064 x 2704 = 10.99MP - 8.85μm pixel Kodak DCS Pro 14n - 4536 x 3024 = 13.7MP - 7.94μm pixel

感光元件面积对比，注意这里的一英寸约合16mm而非标准的25.4mm，这是为了兼容早期摄影设备的一些规格

更好地感光，而且增加了成像的效果，减少DC常见的中央成像出色，边缘成像模糊的情况。例如小孔成像实验中，当孔小到一定程度后，无论什么形状都只会投下圆圆的投影，这说明其边缘成像已经完全模糊了，而不是有些“老师”所说的投下了太阳/光源的形状。

另外口径和长度都更大的镜头内部拥有更大的空间，镜头组可以设计得更复杂，制造得更完美，也减少了光线传输的损失或错误。

2.传感器

在数码时代，消费级相机与单反相机间出现了一个胶片时代不曾有过的区别，那就是替代胶片的传感器尺寸有很大的区别。DC中常见的1/2.7英寸、1/1.8英寸CCD面积和单反单电常见的感光元件面积差距非常明显，即使和最小的4/3规格相比也要小得多，更不要提APS-C甚至更大的规格了。所以同像素时，单反单电的每像素分得感光面积和用于数字处理的空间更大，感光效果更好，相互干扰也要小得多。

3.处理引擎和缓存

由于单反单电相机拥有较大的体积，而且正常拍摄时耗电最巨大的显示屏使用更少，所以拥有充足的空间与电力等为速度更快更复杂的影像处理引擎与更多的缓存服务。更出色的处理引擎能加快图片处理速度，优化图片质量，同时可为用户提供更多手动可调选项，让图片更加个性化。更大的高速缓存则可提升连拍速度和张数。

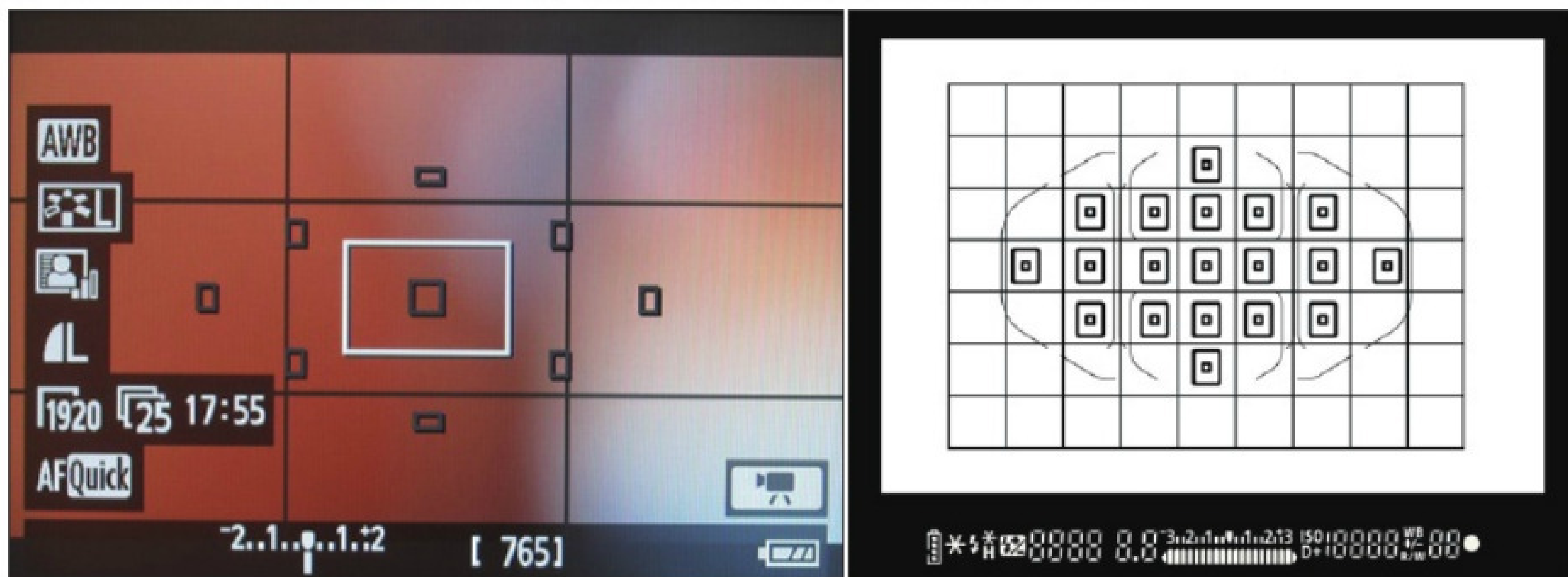
单反和单电相机还有扩展性强等特点，但代价不菲，我们前面已经提到，这些升级要根据自己的实际需求和能力决定，这里就不再赘述。

当然便携数码相机会有一定存在的空间，但份额也会被高端手机慢慢蚕食掉，也许“你好，色彩”这样的广告所标榜的轻薄与时尚是它最后的领地。

四、低端单反单电“低”在哪里

相对于动辄万元的中高端产品，目前市场中的低端数码单反单电相机主要区别有以下几个方面：

1.对焦点：标准配置下低端产品的自动对焦点一般是9点对焦，中端机器是十字15点或双十字19点对焦系统，高端机种则是19点自动对焦+26个辅助对焦点，可操作的面积更大，图像也会因焦点的多样发生趣味性的变化，例如可对照片一些角落或物体更细部进行对焦拍照。



2.机身大小：中、高端产

品一般采用合金机身骨架，体积也较大，而低端产品塑料感较强，机身小巧，但用户，特别是男性用户使用时常常会出现右手小指悬空的情况，握持感不好，虽然增加手柄可以解决这个问题，但无形中又增加了成本。

3.额外显示屏幕： 这里所说的额外显示屏幕是指机身肩部的黑白液晶屏幕，在中端以上的产品算是标配，用以显示拍摄的各项参数。成本和机身体积的问题使低端产品大都取消了这样的设计，改在机背LCD上显示，无形中增加了电力的消耗。

4.其他配置： 例如机身马达，可用来驱动操作无内置马达的镜头进行对焦，而低端产品常常没有这一配置，如不想手动对焦，就必须购买自带马达的镜头，当然镜头价格要贵一些。另外还有一些只能安装数码镜头的产品，将无法共享胶片单反时代巨大的镜头资源。


镜头驱动马达

品牌及型号详解

在低端数码单反相机市场中，各品牌发展的方向不尽相同，如佳能、尼康死守单反系统（据称已有所松动）；宾得、奥林巴斯立足于单反的同时开始向单电系统转移；而索尼算是骑墙派，两者都有涉猎，但发展目标暂不明显。需要注意的是，无论选择什么样的系统，品牌因素是要放在第一优先级的。各个品牌的摄影系统自成体系且相互不兼容，入了佳能的门再想跳槽至尼康损失会非常大。

一、佳能（Canon）

佳能三大产品线之一的EOS （Electron Optics System ）系列产品均为单镜头反光式相机。自1987年推出胶片单反相机EOS 650以来，共发布EOS系列相机49款，其中EOS D型号为数码相机。其数码单反相机型号中的位数越大，表示市场定位越低，不过四位数的1000D只是昙花一现，没有继任者，所以目前低端产品中最受关注的应该就是550D了。

佳能EOS 550D（EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS）数码单反套机

售价：5299元

这是佳能于2010年2月8日发布的数码单反相机。装备了1800万像素APS-C尺寸CMOS影像传感器，沿用了450D和500D上的9点自动对焦系统，中央一点为十字检测点，视野放大倍率为0.87，3英寸3:2比例104万像素点LCD，DIGIC IV处理器，14bit A/D转换器，提供显示屏取景（Live view）和1080p高清视频拍摄功能（具有手动控制功能），采用了型号为LP-E8的电池，容量1120mAh，支持SD/SDHC和未来的SDXC存储卡。具备与7D相当的63点测光系统，此外在按键方面也有全新的设计，被誉为至今为止最剽悍的入门单反。加上佳能自身庞大的镜头与附件群，EOS 550D较为适合对摄影有所追求的用户入手。



二、尼康（Nikon）

尼康1959年开始生产第一台单镜头反光相机，确立了在专业市场的牢固地位，并始终占据着135专业相机市场上的霸主地位。尼康以工艺精湛、质量可靠，经久耐用蜚声国际，尤其在亚洲各国，长久以来，受到广大摄影家的宠爱。其D系列单反相机的定义与佳能类似，位数越大说明定位越低端市场，不过同一位数中也有区别，例如D3000系列定位低于D5000，并不像佳能产品数字越大只说明推出越晚。

1.尼康D5000（AF-S DX 18-55mm f/3.5-5.6G VR尼克尔镜头 ）数码单反套机

售价：4499元

D5000是尼康于2009年4月14日发布的入门级数码单反相机。虽然定位入门级产品，但实际上它与中端D90有许多相似之处，如都采用的是1239万像素的COMS感应器与EXPEED影像处理器、具有720P录像功能、可由显示屏取景、ISO值为200～3200（可扩展至100～6400）、Active D-Lighting曝光模式，在很多评论中有着D90灵魂附体的字样。

D5000拥有比较独特的可翻转LCD显示屏及Multi-CAM 1000 11点自动对焦系统，在保留了强大的手动功能的同时，最大限度地为初学者提供了丰富的场景模式、脸部检测系统，使其具有极高的可玩性及通用



性，既适合摄影发烧友，入门玩家也完全可以选择。

2.尼康D3100

尼康最新推出的D3100也是初级用户不错的选择，本期有其评测文章，这里不再重复了。

三、索尼（Sony）

索尼在收购了柯尼卡·美能达相机事业部之后，于2006年6月8日发布了首款数码单反相机α100，同时发布的还有21支可更换镜头以及包括闪光灯等在内的40余款配件。此间，卡尔·蔡司也宣布为索尼数码单反提供镜头生产，这批镜头将以卡尔·蔡司与α两者缩写ZA命名，以表明是卡尔·蔡司为索尼α专门研发的。有深厚光学底蕴的老牌厂商加盟，有美能达多年积累的用户群，索尼在切入数码单反领域时并没有太多的阻力与波折。

2006年之后，索尼紧跟着佳能、尼康保持新机和镜头的发布速度，时至今日，它的单反产品线已经涵盖了中高端、中端、入门级，单反体系已经成型，隐约有与佳能、尼康分庭抗礼的实力。而且在新技术和概念的应用上，索尼单反一直走在前列，例如其设计独特的NEX-5C单电相机。不过索尼相机照出的片子有时被反映色彩过于夸张，这个就见仁见智吧。



1.索尼α390Y（DT18-55mm f/3.5-5.6 SAM+DT55-200mm f/4-5.6 SAM）双镜头套装

售价：4899元

虽然说α390Y是一台入门级单反，可是在机身参数方面还是十分强悍的，它采用1420万有效像素的APS-C规格CCD传感器，延续了α330的可翻转LCD设计，2.7英寸23万像素的液晶屏幕可实时取景及回放，并采用了高速精准的中央十字9点对焦系统。

在其他配置方面，α390采用高速BIONZ影像处理器实现自动的高ISO降噪处理，在拍摄弱光照片和夜景照片时也能保持自然生动的色彩和细腻的画质。采用从美能达时代延续下来的CCD防抖系统，手持拍摄时可以适当减慢2.5～3.5档的快门速度进行拍摄。它支持最高每秒2.5张的连拍功能，采用40区TTL蜂窝式测光系统，结合LCD实时取景系统，让用户可以更加轻松地准确曝光。



2.索尼NEX-5C

售价：4250元

可以划分到单电行列中的NEX-5C，被索尼称之为“微单”，相对于其他几款同期发布的产品，NEX-5C或许更有标志性意义，这不仅是索尼的一个全新概念的推出，也从另一个方面为数码相机开启了一个新的篇章。搭载索尼为“α”系列开发的1420万像素的Exmor APS HD CMOS影像传感器，使得NEX-5C拥有了与DSLR相同的高画质性能。配合BIONZ影像处理器，最高ISO达到了12800。NEX系列集“Cyber-shot”和“α”优势于一身，具有扫描全景、手持夜景、笑脸快门，1080i AVCHD格式高清视频、高速连拍（最高7张/秒）、HDR、DRO等功能，还有非常有趣的3D摄影功能——在摆动镜头的过程中进行高速连拍，在多达60张的图像中，根据左右两眼的视差计算出2张符合左眼和右眼视觉范围的图像记录，再通过计算自动生成一张立体照片。



如果搭载饼干头的话，NEX-5C在拥有不输单反级别画质的同时，也能做到与佳能G系列比身材。而且据称兼容各品牌镜头的转接环正在研发当中，一旦成功，那么NEX-5C不仅仅是准专业数码相机的杀手，中端及入门单反相机也会相应地受到波及。当然，前提是你需要忍耐单电的一些缺点，比如开机速度慢、快门时滞长等问题。

四、宾得（Pentax）

宾得相机的制造商是旭光学工业公司，其前身是旭光学合资公司，创立于1919年，主要生产眼镜和放映镜头。1951年公司试制成第一台照相机——Asahiflex，于1952年投入生产，这也是日本生产的第一台35mm单反相机，从此公司一直专门从事单反相机的生产。旭光学工业公司的照相机生产虽然晚于日本的其他几家公司。但是它创造了好几个照相机的世界第一和日本第一。

宾得的镜头群是相机品牌中最大的，主要分为三类：星头、限量收藏镜头、民用光学镜头，它们的保值性很高。

宾得还设计生产了不同画幅规格的相机与镜头，如110、135、6×7、645、APS等规格的相机与镜头。镜头品质一流，一向有P家无狗头之称，曾为柯尼卡、施耐德、三星、美能达、莱卡、卡西欧，柯达、尼康、索尼、JVC等代工生产镜头，并在这些品牌用户中广受好评！

1.宾得K-x（DA L 18-55mm f/3.5-5.6 AL镜头）数码单反套机

售价：4087元～4299元（多色可选）



宾得K-x是宾得首款具有时尚的多种机身颜色的数码单反，机身、手柄、镜头可组合出超过100种颜色搭配，而且全部都可以购买得到，这是它驰骋低端市场的法宝之一。而它同时也是目前4000元级别的入门单反中最具性价比的产品，其配备可以说十分高端，传承自K20D的11点对焦系统，与D90一样的1240像素的CMOS，高性能PRIME II成像引擎，金属的机身骨架，寿命达10万次的快门，4.7张/秒的连拍速度，720p高清视频能力，以及2.7英寸23万像素LCD，和相当受欢迎的数码滤光镜功能等，使得K-x性价比很高。

K-x在软件方面亦设计得十分人性化，菜单分类明确，设置、操作都很顺手。对于那些刚刚接触单反的用户来说，从开始到熟悉、驾驭单反都得到了便利。

DA L 18-55mm f/3.5-5.6 AL镜头是一款用途广泛的标准变焦镜头，覆盖日常拍摄常用的广角至中长焦的焦距范围。镜头改进了成像的解析度，从而更好地适应超高像素拍摄的需求；采用宾得SP（超级保护）镀膜，有效保护暴露在外的镜片；专为宾得数码单反相机研发，AL非球面镜片的使用有效地抵消了球形畸变。

五、奥林巴斯（Olympus）

奥林巴斯现为数码相机的领导厂商之一，亦是数码单反相机设计与开放规格4/3系统（Four Thirds System）的设计者，E系统就是4/3规格的产品。

4/3系统是一种常见的照相机感光元件规格，由奥林巴斯与柯达（Kodak）共同设计研发并推广。此规格针对数码单反相机，目的在于使不同制造商之间生产的交换镜头产品可以无差错的组合使用。4/3系统的名称由来是其影像感光范围设计为三分之四英寸（约33.87mm）与长宽比保持4:3的规格。然而，这里的4/3英寸并不是感光元件的尺寸，而是成像圈的直径。大致上来说，影像感光元件必须位在成像圈正中央并且完全包络在内。除了标准的4/3系统之外，在2008年奥林巴斯与松下又陆续公开了使用一种称为微4/3系统（Micro Four Thirds）的新相机，并由松下率先量产（Panasonic Lumix DMC-G1）。微4/3系统使用了4/3系统的感光元件规格，但取消传统单反相机的反光板及五棱镜，直接以数码方式进行影像对焦，也就是单电相机。

1.奥林巴斯E-620数码单反相机

售价:3799元



奥林巴斯E-620在设计和定位上将E系列原有的E-520及E-420两系产品整合到一起，同时引入了最新研发的TruePic Ⅲ+图像处理引擎与1230万像素高速LiveMOS传感器、艺术滤镜、4种不同纵横比选择、2.7英寸可翻转液晶屏幕等在E-30机身上大获好评的设计。追加性能的同时，机身的对焦系统也发生了翻天覆地的变化，它使用全新研发的7点AF自动对焦系统，对焦更加快速稳定。同时它还是具备IS防抖功能的最小单反数码相机。

2.奥林巴斯E-PL1单电数码相机

售价：4250元



E-PL1+14-42mmLSlv_14-150mm_MMF2_Left_Gld

奥林巴斯E-PL1是单电相机的最新作，在前辈E-P1、E-P2成功的基础上，简化了机身结构和材质，缩小了LCD尺寸，成功把制造成本降了下来，而且还附加了一个E-P1、E-P2没有的东西——内置闪光灯。在硬件配置上，E-PL1基本与前辈一样，1260万像素LiveMOS、TruePic V影像处理引擎、2.7英寸23万像素LCD（E-P1、E-P2是3英寸），超声波除尘。软件功能上也相差无几，6种艺术滤镜效果（在E-P2的基础上精简了两个）、i-ENHANCE模式、720p高清视频拍摄（拾音变为单声道）。

奥林巴斯E-PL1具有全新设计的实时向导用户界面，犹如有一位经验丰富的摄影大师在身边指导；新增加的高清视频按钮，用来实现高清影片录制功能的快速启动；艺术滤镜功能也为入门用户的需要而做了调整，提供了时尚摄影常用的柔和怀旧效果；它在场景模式中增加了水下模式，与防水罩配合使用，可实现水下拍照。这些改变将奥林巴斯的简

单易用设计提升到新的高度，为入门用户带来了一种全新的拍摄体验，即便只有很少的摄影经验，也能够轻松拍摄出具有专业级水准的照片。最后要说的是，它非常小巧，不算镜头的话是可以和佳能G系列比身材的。



闪光灯和手柄是进阶用户必备的配件

上述介绍的入门机器中，虽然整体销售价格几乎都没有超过5000元，但这些也只是一个比较基准的价格。套装头几乎是清一色的18-55mm f/3.5-5.6，这款镜头无论是哪个品牌的，无一例外的都被称为“狗头”，而且仅有机身闪光灯，它们的效果虽然比DC上的相应部件要好得多，但与高端产品相比差距也非常明显。想要获得更好的照片，未来在各种配件上烧的钱可能不会太少，毕竟套机只是用来满足最基础的用户需求。

数码单反单电和普通数码相机一个重要的区别就是它具有很强的扩展性，除了镜头和闪光灯之外，还有偏振镜、环型微距闪光灯、电池手柄、定时遥控器等，这些丰富的附件让数码单反单电相机可以适应各种特殊的需求。无论是高端单反、还是低端单电，它们都不属于一次性消费产品，后续投入的资金往往是机身的几倍，这与便携数码相机、准专业数码相机有着明显的区别。在这里笔者再次重申，消费要理性，没必要道听途说、也没必要盲目追捧，符合自身的需求即可，何苦因旁人的言语掏学费呢！

单反单电的瑕疵

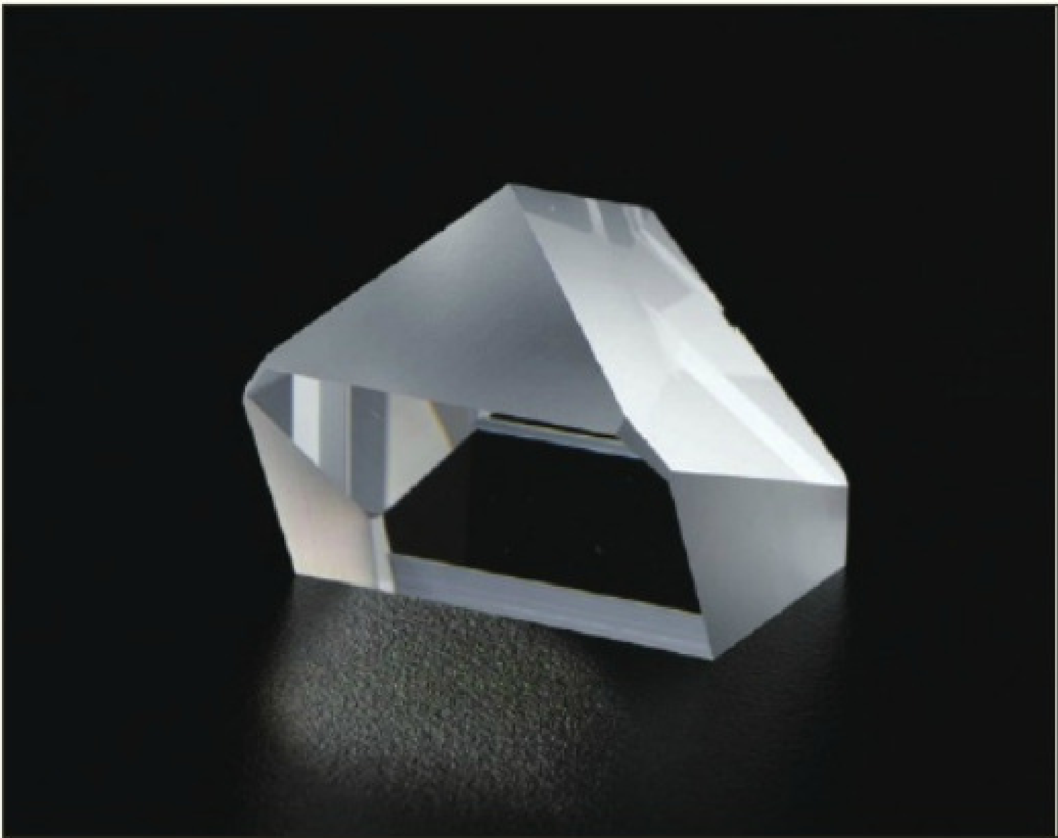
人类的发展史已经证明，没有任何技术能永远辉煌，也没有任何产品是尽善尽美的。尽管在成像质量等方面，单反和单电相机相对DC拥有明显的优势，但其小瑕疵也非常多，甚至对某些用户来说是难以忍受的，而这些缺陷却常常是高端DC中并不存在的，如果确实无法忍受这些问题，笔者建议大家还是应选择DC产品。

一、单反相机

1.对焦精度有误差，这点曾使用佳能30D的用户应该深有体会，当年跑焦（走焦）等问题使许多人在购买相机时都要带着各种验焦纸板。由于数码单反相机的成像和AF检测不是同一个平面，跑焦不可避免，而且理论上很难彻底解决（景深一定程度地掩盖了这个问题）。

2.由于反光镜的阻隔，纯光学取景无法提供实时电子取景，也就无法实时查看影像效果以及直方图等大量重要的拍摄信息，以便随时作出修正，摄影的盲目性较大。目前这个问题已经初步得到了解决，但是与单电数码相机和便携数码相机相比仍有差距。

例如在影像感光器上取景的解决方案，由于实时电子取景工作时反光镜抬起，阻断了光路，通过这一光路的AF无法自动对焦，要在反光镜落下后再进行调焦以及CCD的归零，这就增加了快门的时滞，从而丧失了单反“快”的优势，实际上，此时单反已经变成了非单反；而采用在五棱镜里增加一块影像传感器的方案，虽然工作时无须抬起反光镜，从而避免了上述缺陷，但却带来了新的问题——调焦传感器与成像传感器不是同一块CCD，难免有误差，由于中低端数码单反相机的光学取景范围不是100%，因此对五棱镜进行“摄像”的CCD，传达出来的取景范围，与成像的主CCD有一定的视差，而非数码单反相机由于成像与取景使用同一块CCD，则没有这个弊病。并且上面说的仅仅是取景范围的误差，由于采用的两块CCD物理性能很难完全一致，取景时看到的影像与实际拍摄的影像在色彩等方面也很难保证没有差异。尤为重要的是由此产生的对焦精度上的误差。


五棱镜

3.反光镜工作时会引起震动和噪声，前者对成像质量有负面影响。这个反倒是不太容易解决的老问题，只要存在机械结构，就无法避免会因此产生的机震。虽然细小但不能视而不见。

而与反光镜震动随之而来的工作噪声也非常明显，在一些特殊场合更明显，例如在新闻联播中的会谈新闻中，频繁闪烁的闪光灯带来的就是已经有些震耳的咔嚓、咔嚓的快门声，虽然以使用者的角度来说比较帅气，但

确实影响被摄者的心情，尤其是讲话等重要场合。而在一些需要隐藏拍摄的场合下，如犯罪侦查等行动中，明显的噪声甚至会给拍摄者带来危险。

4.由于反光镜工作需要一定的空间，导致镜头后镜片与CCD必须保持一定的距离，理论上对成像质量是有不良影响的，也不如能尽量贴近CCD的非单反DC。而且导致了单反相机的机身通常比较庞大，便携性也有一定影响。

5.在更换镜头时影像传感器会暴露于外界，容易受到灰尘污染。在大风、大雨、大雪、严重污染、扬尘天气，潮湿地域等天气和环境中，更换镜头可能会给相机带来严重影响。

6.镜头和配件种类庞杂，价格昂贵。

二、单电数码相机

1.由于CCD取景后需要“清零”才能曝光，所以快门时滞较长。

2.取景器的清晰明亮程度，目前还不如反光镜取景方式。

3.由于机身做得比单反要小，所以有些产品采用规格比较小的图像传感器，高速缓存空间较小，影像处理器性能略差，因此不能达到很高的连拍速度。

4.作为新兴产品，镜头、取景器等配件的产品线还需一段时间来逐步完善。

机身与镜头马达和防抖的关系：

很多单反镜头都标明自带马达，而某些品牌也喜欢将马达置于机身，这样就遇到了机身马达和镜头马达能否协同工作的问题，当两者相遇时，机身会自动识别出镜头是否带有马达，如果是，那么机身接镜环上的耦合接口便会卡在镜头卡口上的一个小槽里，屏蔽机身马达。而防抖功能也有类似设计，机身与镜头不存在“双重防抖”的问题，在两处同时开启防抖功能的话，只会出现图像抖动加剧的情况。

数码版镜头：

数码版镜头就是专为APS-C画幅设计的镜头，也就是说针对比胶片小的CCD/COMS感光元件设计的镜头。如果数码镜头用在全幅机（胶片机以及全幅数码）上会出现明显的暗角，但是事实是，全画幅的机身上是没有兼容数码镜头的卡口。以佳能相机为例，机身接镜环处有红点和白点卡口，白点就是专为数码镜头准备的，EOS-5D之类的机器上是看不到白点的。

遮光罩：

严格地说，遮光罩是镜头光学系统的一个组成部分。一只镜头是由数枚或十数枚镜片组成。而每一枚镜片都会有两个反射面，一只镜头则存在着几十个反射面！反射面越多则对镜头成像的影响就越大！特别是在逆光或侧逆光拍摄时，多个反射面就会相互干扰形成光晕。光晕会使画面色彩暗淡（色彩不饱和 ）或出现耀斑。有时所拍摄的画面就像蒙上了一层薄雾，实际上这就是未使用遮光罩所造成的，而并非镜头的质量问题！

遮光罩的作用是抑制杂散光线进入镜头从而消除雾霭，提高成像的清晰度与色彩还原，主要用途如下：
1.在逆光、侧光或闪光灯摄影时，能防止非成像光的进入，避免雾霭；
2.在顺光和侧光摄影时，可以避免周围的散射光进入镜头；
3.在灯光摄影或夜间摄影时，可以避免周围的干扰光进入镜头；
4.遮光罩还可以防止对镜头的意外损伤，也可以避免手指误触镜头表面，而且在某种程度上为镜头遮挡风沙、雨雪等。

总结

所以还是那句话，理性地对待新旧事物，不必盲目崇拜单反单电，也没有必要刻意贬低DC，无论什么样的产品，在用户的手中不应该当成观音神像拿来供着，而是作为手中的工具来使用。自己的工具当然是怎么顺手怎么来，只要能留住我们精彩的回忆，管它是单反单电还是DC甚至手机！P

月度攒机指南

实体与虚拟 你会选择哪一个?

■北京 狂奔鸭

有关IT经销商的各类型报道与争议从未间断过，关键词从“白手起家、日益繁荣、迅猛增长”经过10多年的发展演化成“奸商、店大欺客、生意难做、撤离卖场、转型”等。当一群人一拥而上为金钱奋斗时，IT卖场成为各类社会矛盾小小的缩影，既有价格品质欺诈，强买强卖，也一直反映着科技带来的社会与经济、生活方式的进步。而电子商务网站的崛起和用户对产品真伪、服务要求的升级，也加速了电子卖场这曾带给DIYer们最多乐趣，也最向往的“圣地”快速崩塌的过程。



曾经辉煌的IT卖场是多少创业者的梦想之地

卖场的不规范，价格、服务配套系统的不完善催生了买家们向网购转型。网购有足不出户的便捷与带正规发票的产品，省去了路费与可能被蒙骗的购物过程，但却不得不承受额外的运费、路途上的风险，及无法提前接触实物的担心。因此买家群也开始迅速分化成实体派与网购派的阵营（参看上期的IT购物专题《菜鸟购物记——在与奸商的斗争中成长》）。

实体店的优势是购物者都能见到甚至直接接触店中的产品实物或模型，对商品有直观的了解与试用过程，面对不熟悉或新近上市的产品，实体店内的直观感受是比较真实的，这在选购显示器、机箱、音箱和随身数码产品时尤为重要。另外面对面的交流也更加有人情味，在官方指导价和赠品的基础上，用户完全可以充分与经销商议价和沟通，获得各种优惠，例如额外的折扣、小赠品如不值钱的IT模型、工具等。

那么它的劣势是什么呢？在一个IT卖场中不可能仅仅存在一个某品牌的专卖店，众多的非专营经销商直接导致了价格混乱，服务不周全等问题。例如，某款笔记本电脑，官方报价为4999元的话，可能店A报价4950元但附件齐全，保证售后服务且可以当场开箱验货；店B报价4800元也许会稍微克扣一些配件；而店C报价4500元，远远低于官方指导报价，并将顾客领至他们其他的办公地点。剩下的大家都会明白了，无非是等待→调货→没货→推荐其他机型→顾客不熟悉→上当→维权→无果→痛骂奸商→认倒霉。店C的一锤子买卖直接影响了品牌信誉，实际上不仅让自己承受骂名，也砸了店A与店B未来的很多生意，而往更大方面说，加速了消费者对所有IT实体卖场的排斥，间接砸了完全无关的店D、店E、店F……的生意。


京东、淘宝、新蛋是很多人现在购物的首选地

网店的优势是安全、快捷，足不出户即可完成整个购物流程，并且有正规的产品发票（现在许多IT产品是依靠发票进行保修，如没有发票只能按照出厂日期计算，对用户来说损失的是几个月的保修时间）和完整的产品附件，最为重要的是官方网站或国内知名网络卖场，如联想、戴尔以及京东、新蛋等，是不存在假货或偷换配件一说的，价格可能根据节日或其他因素会有一定的折扣，选配件也都明码标价，其中包括一些性价比很好甚至免费的选配件或升级选项。

但网店也并非完美，一些着重手感的产品无法从网络上直接感受，且递送需要较长时间并有损坏丢失的可能，退换货的流程与时间周期也更长。而很多网店产品是根据国家法规处理的，对于用户的特殊要求诸如液晶显示器和笔记本完美屏幕（指没有任何亮点和坏点）等完全只能靠购买者的运气或者厂商对产品的承诺（如华硕保无任何亮点，而戴尔则是限定在国家法规，3个亮点以下）。

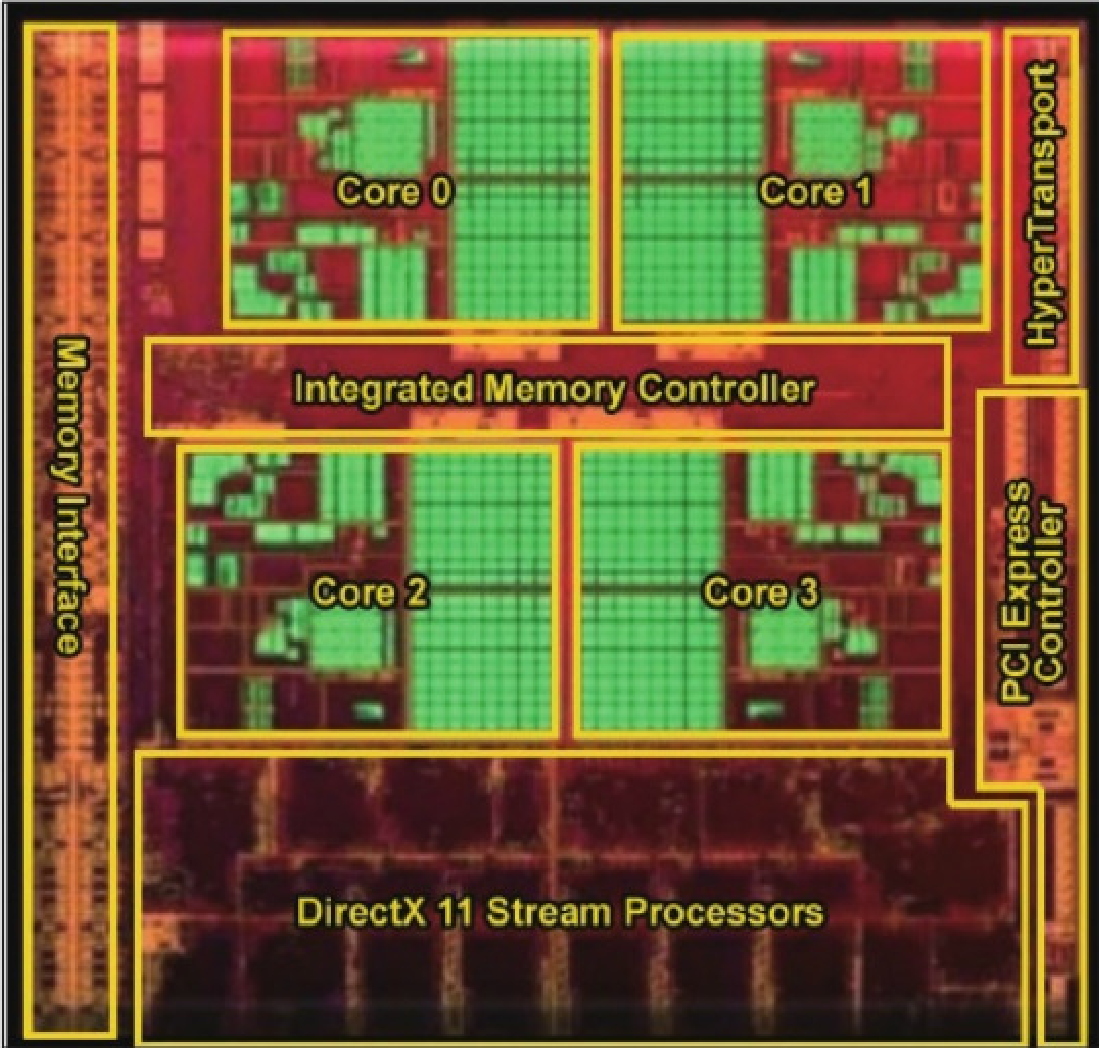
两派阵营争论起来都会有各自的依据和理由，以现阶段国内的情况，IT实体店与网店自身的缺陷暂时都无法快速解决，在这里笔者能给出的建议就是利用它们各自的优势和自身的情况去选择购物的场所。周边、纯硬件产品，如机箱、电源、主板、CPU、闪存、内存、刻录盘等可以去网店解决；笔记本可以去实体店看样子、液晶显示器可以去实体店挑完美屏，最关键的还是要看商家的诚信与否，当然购物者本身的心态也会起到一定的作用，如果您把IT产品当成了萝卜、白菜，问价必砍，不给商家任何利润空间，他们也只能在你所购买的产品上下手，以赚取足够的利润。其实除了一小撮比较丧心病狂的敛财者，绝大部分商家还是比较守规矩的，但各种报价网站不负责任地压缩他们的利润空间，消费者肆无忌惮地要求低价，也怨不得某些卖主会出些下策。

毕竟，一个巴掌是拍不响的！

上了年纪之后，慢慢发现对新鲜事物的接受能力越来越弱，折腾的心思也越来越少。自己的电脑从几年前的月清灰、季更新、半年大拆卸到现在的年清灰、不更新、能用绝不拆，似乎领悟到了电脑对我们的真正用途，是工具而不是玩物。而从前不屑一顾的品牌机，也渐渐成为替代老迈兼容机的首选产品，毕竟生活的压力已经让人透不过来气，哪还有精力发挥到一件办公工具上呢！所以办公用机最需要的就是稳定性，准备经受灰尘与时间的双重考验，因此相应用途的攒机大都选择的是成熟产品。

办公机型配置推荐一览		
CPU	AMD 速龙Ⅱ X4 635（盒）	670元
散热器	自带	/
主板	技嘉GA-MA785GMT-US2H主板	559元
内存	OCZ 2GB DDR3 1333	245元
硬盘	希捷7200.12 500GB 16M	270元
显卡	迪兰恒进HD5550 酷能++512M	499元
机箱	酷冷至尊破坏者	299元
电源	TT KK400A	238元
键盘	罗技2.4G无线键鼠套装MK250	139元
鼠标	套装提供	/
光驱	先锋DVR-218CHV	179元
显示器	飞利浦220C1	1299元
总价		4397元

再过几个月CPU就会经历又一次更新换代。不仅LGA 1156和LGA 1366这两种接口成为历史，被全新的LGA 1155与LGA 2011取代，而且在接口上比较厚道的AMD，也将为推土机（Bulldozer）核心准备AM3+接口，无法安装在目前的AM3接口上。既然无法考虑所谓的升级能力，那么就索性放弃吧。



推土机架构

游戏机型配置推荐一览		
CPU	Intel i5 760（盒）	1380元
散热器	自带	/
主板	华硕（ASUS）P7P55 LX主	999元
内存	OCZ 2GB DDR3 1333×2	490元
硬盘	希捷7200.12 1TB 32M	400元
显卡	微星N460GTX Cyclone 768D5/OC-H	1299元
机箱	酷冷至尊破坏者	299元
电源	ANTEC VP450P	339元
键盘	罗技G1游戏光电鼠标套装	179元
鼠标	套装提供	/
光驱	先锋DVR-218CHV	179元
显示器	戴尔UltraSharp U2311H	1499元
总价		7063元

索泰的离子平台准系统，采用了Mini-ITX板型设计，171×171毫米的尺寸实在是小巧。它目前仅有两种型号，分别为ION-ITX-A-U与ION-ITX-B-E，前者为高端型号，搭配双核Atom 330处理器，Wi-Fi卡以及外置电源；后者为主流型号，采用单核心Atom 230处理器，没有配套Wi-Fi卡跟外置电源；两款型号的产品分别定价为189美元与139美元，大约合人民币1300元和950元，加上主流显示器、内存、硬盘、键鼠应在2300~3000元之间，作为品牌机的话并不算贵。离子平台加Atom 330处理器的性能虽不高，但也足以应付日常应用，而且因为体积小巧，可塑性也比较高，安在哪里都不会太碍眼。不过目前它只在海外发售，内地并没有行货产品。



布置灵活的索泰离子平台

不过即使买不到索泰的离子平台也不用担心，我们自己完全可以攒出价格接近、性能出色，只是模样差一点的低端平台。

3000元以下配置推荐一览		
CPU	AMD 速龙Ⅱ 240（盒）	310元
散热器	自带	/
主板	捷波悍马HZ02	499元
内存	宇瞻2GB DDR3 1333	225元
硬盘	希捷7200.12 500GB 16MB	270元
显卡	主板自带	/
机箱	航嘉暗夜H507	178元
电源	TT KK400A	238元
键盘	罗技MK200键鼠套装	99元
鼠标	套装提供	/
光驱	无	/
显示器	三星E2220	1099元
总价		2918元*

注*：无内存、硬盘、显示器和键鼠的“准系统”为1225元。



头牌新闻

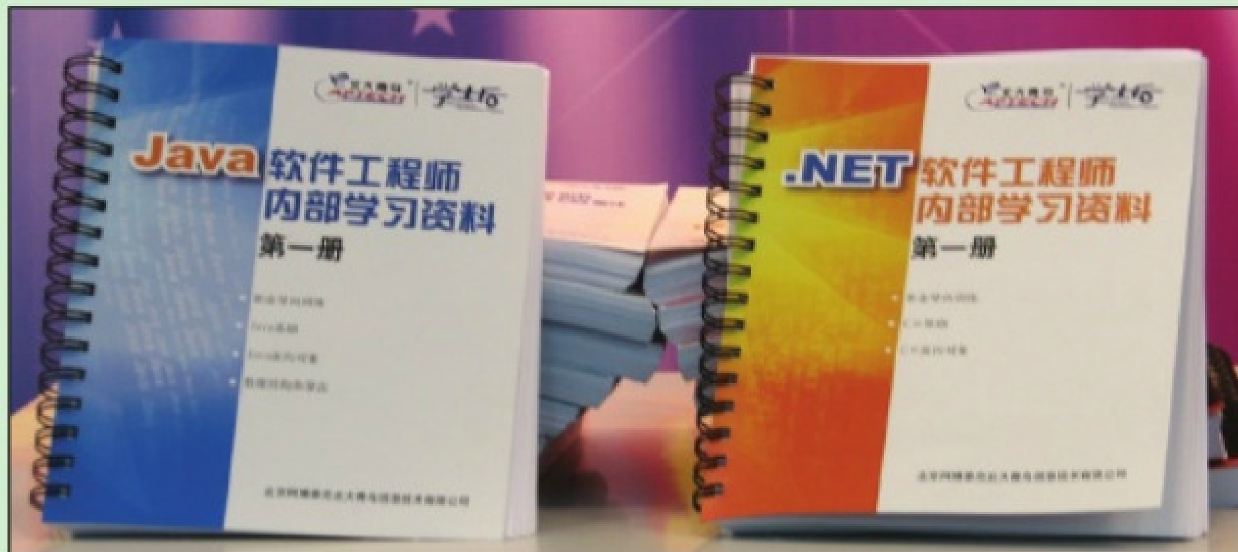
北大青鸟推出"学士后"品牌

■本刊记者 小白

北大青鸟IT教育2010年10月18日在北京召开新闻发布会，CEO杨明及众嘉宾出席并向媒体详细介绍了"学士后"品牌，并宣布于2010年11月1日在北京十个分校区同时启动该系列课程。

据介绍，"学士后"品牌将为IT企业定向培养、输送专业的人才，2010年首批开设的课程将定向为IT企业培养精通Java和.NET平台企业级应用的软件工程师。目前首先在北京10个培训校区推出。2011年将陆续开设PHP、Android 等技术方向的课程。学员每参加一个技术方向的课程，除接受被称为"技能准备阶段"的基础知识培训外，还将有长达300课时的"就业冲刺阶段"，该课程在中心线下完成，学员创建开发小组，进行真正的IT项目开发，后经过项目终审，在项目经验完全达标的前提下，学业才算正式完成。

与其他同类型课程不尽相同的是，"学士后"采用"在线学习+在线答疑+面授辅导+线下测试"的混合搭配式课程编排，还专门开发了在线虚拟教学课程，学员可远程接受在线教育，每个技术方向的课程中包括基础知识、基础技能等在内的200个以上的课时将在线完成。另外，"学士后"的系统采用了先进的控制和加密技术，课件不会被下载，保证学员利益和使用安全。P

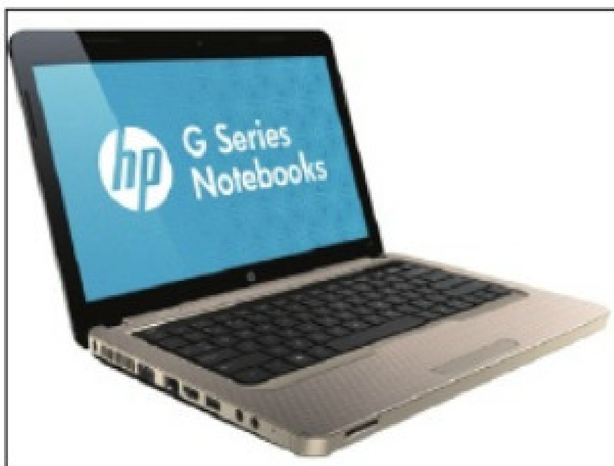


发布会现场展示的"学士后"品牌系列图书



硬件店

惠普全新G系列笔记本上市



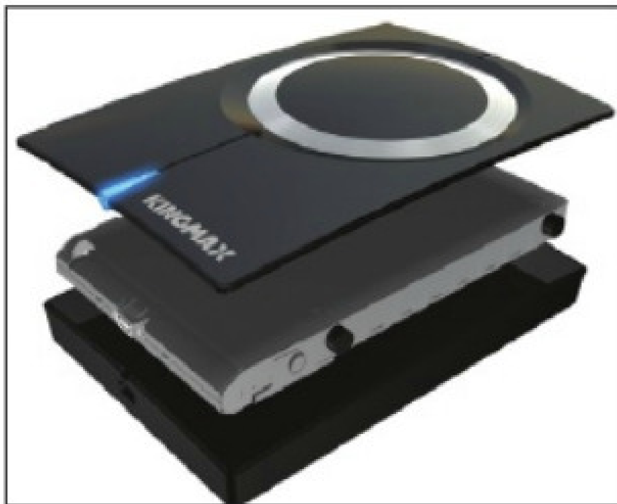
惠普最近推出了全新的HP G系列笔记本，该系列笔记本承袭了惠普笔记本家族的经典外观，采用独特的立体Imprint技术，全金属框架的设计，带有多种时尚色彩，不但华丽时尚，更兼顾了耐用安全的特性。HP G系列预装正版windows 7系统，全线新品均采用全新32纳米英特尔酷睿TM i3/i5处理器和支持DX11特效的独立显卡。该系列笔记本提供一年免费上门取送机服务，14寸主流新品HP G42以4999元的价格上市，13寸新品HP G32的市场参考价为5199元。

Razer发布那伽梵蛇MMO游戏鼠标无线版



Razer（雷蛇）于近日发布了专业级无线MMO游戏鼠标，Razer那伽梵蛇无极版，它是Razer的畅销鼠标那伽梵蛇的升级版，于2010年11月全球上市，售价为人民币999元。17个专为网络游戏而优化的按键可以将鼠标与键盘完美融合；3块符合人体工程学的可互换侧面板将舒适度提升到了一个全新的层次；用户还可以在1600万种色彩中选择自己钟爱的背光颜色；那伽梵蛇无极版不仅有个性化的高舒适度，同时它的有线/无线双重模式功能，以及专为网络游戏优化的12个拇指按键可以让玩家仅用指尖就完全掌控游戏角色的技能，这一切都将帮助玩家们更完全地融入到网络游戏中。它采用5600dpi Razer Precision 3.5G激光传感器，电池续航时间为12小时（持续使用）到72 小时（正常游戏使用）。

KINGMAX移动硬盘进入USB3.0时代



KINGMAX近日携全新打造的USB3.0新品移动硬盘亮相，它造型新颖别致，色调以沉稳的黑色为主，搭配上耀目的银色圆环与梦幻的蓝色LED灯，高品质的镜面抛光设计不仅令产品极具硬朗气质，还能起到增强坚固性与耐磨损性的效果，而仅为170克的超轻型设计在便于随身携带的同时，更流露出时尚简约的现代科技美感。这款产品的有三种存储容量，既有经济实用的320GB普通容量，也有极尽奢华的640GB的超大容量。它采用立体全悬浮式结构，壳体内部采用精心研制的"四角悬挂式防震"科技，外壳与硬盘间由4颗缓冲胶垫支撑，使内部硬盘始终处于悬空的安全状态，给予了内部碟芯及周边机械部件最大限度的保护。同时它还提供了256bits AES加密技术和资料备份复原系统。

三星SF"美人鱼"来袭

三星SF"美人鱼"系列笔记本电脑在内地上市，它流线型机身设计替代了以往呆板的直角处理，整机外观凹凸有致，再配以光滑耐磨的表面，手感较为舒适。而27mm～28mm的超轻薄机身不但为整体的弧线设计加分不少，更让携带也变得更加方便。该系列笔记本电脑采用英特尔酷睿i3-370M及i5-460M处理器，搭载了nVIDIA Geforce

310M独立显卡，拥有最大1GB独立显存。而高达640G的大容量硬盘，提供了充足的存储空间。除此之外，在接口方面提供了3个USB2.0接口及HDMI高清接口，还支持3合1读卡器和最新的蓝牙3.0高速传输模块，让传输文件更加轻松省时。



“复古战士”奥特蓝星iMT620上市

iMT620是奥特蓝星投入内地市场的新款iPhone便携式音箱。它以独特的扬声器、特立独行的手柄设计，完美地还原了上世纪80年代手提boom box的风采，它采用三段式手柄设计，用户可实现收起、手提式、支架三种不同的手柄姿态。不但外形讨人喜欢，iMT620也很“随和”，它可以支持苹果全系产品的播放。机身内置的可充电锂电池充满以后可提供5个小时的连续播放时间，音频输入端口还能连接其他各种音乐播放器。市场参考价：1298元。



富士通SH530时尚笔记本登场

富士通与近日推出了13.3寸LIFEBOOK SH530笔记本，铝合金材质兼顾轻巧与坚固，仅重1.99Kg。SH530搭载512MB显存的ATI HD5430强劲显卡和Intel酷睿i3-370M/奔腾P6100处理器，加上2GB内存及320GB硬盘，让用户以高效率轻松处理多项任务。其省电模式功能（ECO），为用户提供一按即启动省电功能，让6芯4400毫安锂电池提供了出色的电池续航力。它采用防渗漏键盘，键盘下方的挡板和出水槽能暂时隔离不慎翻倒于键盘上的液体。

AMD在华首次展示Fusion芯片和第二代DirectX 11 GPU

2010年10月22日，AMD公司在北京举行主题为“融聚未来”的AMD创新技术大会暨新一代GPU产品发布会。会上，AMD发布了第二代DirectX 11显卡Radeon HD 6800系列，并曝光可实现超低功耗和超高效率计算、代号Bulldozer（推土机）和Bobcat（山猫）的下一代处理器架构核心，以及AMD Fusion芯片（APU，加速处理单元）。AMD Fusion融聚了CPU和GPU的前沿技术，其中Ontario芯片的功耗只有9瓦，针对超便携笔记本、小型台式机市场，而Zacate的功耗为18瓦，面向超轻薄笔记本、入门级主流笔记本、一体机等市场应用，它们都采用Bobcat处理器架构核心，并融合了支持DirectX 11的高性能GPU核心。晚些时候AMD还将推出Fusion APU的另一款高端产品，代号为“LInao”，面向高端消费应用。





软件圈

有道词典3.4版发布

2010年10月18日，网易旗下有道搜索推出了有道词典3.4正式版。新版有道词典不仅增强了OCR取词功能，还独家实现了Chrome浏览器下的屏幕取词功能。同时新版还支持中、英、日、韩四国语言的手写输入（无需安装对应输入法），用户能把想查询的词“写”出来。

PNY华北经销商大会在北京开幕

2010年10月13日，PNY在北京召开了“2010年PNY华北经销商大会暨秋季新品发布会”。会上公布的产品包括：A.V.S.-Ⅱ杀毒加密盘、虫虫盘、脸谱威盘和HP系列的c335w/v225w等主打新品。其中PNY A.V.S.-Ⅱ杀毒加密盘内嵌了卡巴斯基防病毒软件，而且每2小时更新一次，它普通U盘一样只有一个分区，加密区大小可弹性设置，提高加密利用效率，可满足用户的加密存储需求。



网络帮

Adobe为Illustrator CS5推出HTML5扩展包

2010年10月19日，Adobe公司宣布将推出Adobe Illustrator CS5的HTML5扩展包。此次发布的扩展包将为HTML5和CSS3提供初始支持，并增强Illustrator中的可缩放矢量图形（SVG）功能，帮助设计师更轻松地设计、交付与优化应用于移动设备和网络的内容。Adobe创意与互动解决方案高级总监Lea Hickman表示：“制作可以在各种移动设备上被浏览的网络内容一直是个棘手的问题，这是因为各种设备的屏幕尺寸和性能大不相同。而Illustrator CS5的HTML5扩展包，让设计者和开发人员能够交付高质量的用于网络应用的图形内容，无论在哪种屏幕上都非常美观。”

工业和信息化部电信研究院西部分院成立

2010年10月13日在重庆市南岸区茶园新区隆重举行了“工业和信息化部电信研究院西部分院（重庆电信研究院）”揭牌仪式暨“西部通信产业发展研讨会”。重庆市黄奇帆市长、工业和信息化部奚国华副部长等领导和应邀来自全国各地的通信设计制造企业的高管出席了本次活动。黄奇帆市长和奚国华副部长共同为西部分院揭牌，宣告了西部信息通信领域的重要公共服务平台的诞生，这将为重庆市及周边地区信息通信产业振兴提供强有力的技术支持和保障。该分院的建设和落成，使重庆成为继北京、深圳之后第三个拥有国家级通信产品检测认证权威机构的城市，是工业和信息化部对重庆市以及西部地区通信产业发展给予政策扶持的具体举措，也是重庆市政府深刻把握信息产业发展的内在规律，高度重视产业发展公共服务平台的建设，致力于打造完善产业链、营造良好的产业发展环境的重大战略决策。



晶合快评

从跨界合作看"定制"的感召力

■晶合实验室 小白

大约一年前，AMD华硕盛大游戏三方首次联手，成为战略合作伙伴，华硕当时还推出了K系列的几款《永恒之塔》主题笔记本。对于三方达成跨行业的合作模式，他们当时把它命名为"新蓝海"，代表开拓一片崭新的天地。一年之后的今天，三方的合作逐渐加深，我们可推测就在这一年之间，"跨界合作"的方式收到了不错的成效，他们也因此打算让这种合作关系更紧密、更深入。

于是在2010年，我们看到了"华硕AMD永恒之塔校园达人挑战赛"，它的启动仪式于10月19日在北京人民大学如论讲堂上演，活动还在全国数十所高校内陆续展开。这次校园推广活动可谓一派年轻气息，会场外早早地排起了长队，尽管深秋的天气有些阴冷，可学生们的热情不减，现场除了金莎、海鸣威、贡米、东来东往、林宇中、后弦、中韩女子组合Lotte Girls等艺人登台献艺外，主办方还安排了奖品丰富的抽奖活动……

小白当时也在现场，尽管没抽中奖品，但幸运的是我有机会同其他媒体同行一道，与盛大游戏总裁凌海、AMD公司副总裁潘晓明，以及华硕中国业务副总经理郑威坐在一起，聊聊大家都比较感兴趣的游戏话题，以及大家对于这种合作模式的看法。对我个人而言，我还希望读者们能透过这个活动发觉出市场的变化，不论在选择游戏还硬件产品时，都能从更多的角度考虑。

正义的使者小白

从表面上来看，这次活动是去年三家合作的一种延伸，盛大游戏推广《永恒之塔》新版本，而AMD、华硕推广核心硬件和K系列笔记本电脑。不过我所关心的问题更多，比如"K系列笔记本能满足学生用户需求么？它的AMD VISION Premium级别硬件能保证游戏流畅么？如果是定制，它的差异性又体现在哪……"

在经过一番"问答"后，我觉得应将这次活动的意义归为为两个层面。第一个层面与用户有关，这次校园活动很有针对性，首先受众要是学生，其次是《永恒之塔》玩家，再其次是笔记本电脑用户，只有满足这三条交集的人才会真正爱上这类定制的产品。尤其从笔记本的配置上看，它不是一般市场上所谓的"游戏本"，K系列笔记本的显卡不是HD5650、HD5730，而选择了低一级别的HD5470，看似令人疑惑，但如果考虑到"定制"的意义就会明白，所有的配置都是以"够用就好"和"高性价比"为前提而确立，AMD和盛大都很自信地回复我："《永恒之塔》在开发过程中对AMD平台经过专门优化，华硕的K系列可以很流畅地玩这款游戏。"对硬件进行优化？没错，这就是杀手锏！

据说AMD和盛大早在3年前就开始了各种合作，不仅是现在，以后的游戏也很可能会为AMD平台做专门优化，从而在特定的硬件平台上表现出更好的效果。也就是说，用户可以从自己的实际应用出发，选择优化过的硬件产品，这样就能在花费较少的情况下获得同样的满足。这就有点像游戏主机了，硬件或许不太新潮，但软件却能跟上时代。不得不提醒大家的是，如果你是个全面型的游戏玩家，还要体验高画质、高特效的单机大作，K系列笔记本这样的产品就不适合了，如上所述，它的针对性很强，注重性价比，这或许就是为何华硕不用G系列（高端游戏本）与之合作的原因吧。

另一层面是对这三家业界巨头而言，联手、定制几乎也是一种必然，网游在国内的发展迅猛，据新闻出版署预测，未来五年内实际销售收入会达到508亿元人民币，2010年6月的CNNIC报告也指出，中国网游用户达到了2.96亿，庞大的市场中存在着无限的商机。我们看过"游戏机+游戏软件"的定制，"手机产品+电信服务商"的定制，"电纸书硬件+电子书店"的定制……我们也有理由相信，任何能提供"内容平台+硬件设备"的合作模式，都可以发展成定制的形式，因此既然盛大在网游市场中占有重要地位，而AMD、华硕也都是各自行业中的精英，他们已有过良好的合作契机，那么未来必定会将这种合作加深，强化各自品牌在消费者心中的位置，同时更好地推广他们的产品。在今天，我们虽然只看见了一个校园推广活动和对应的笔记本电脑，但盛大游戏总裁凌海却透露，他们正在建立一个"平台"，以使这种合作关系更加深入。这个平台会提供什么？小白猜测，短期可能会是各种"买硬件送虚拟货币（点卡）"类的小动作，而长远看来，或许就是"玩游戏，送电脑"了吧。不管怎样，忠实的用户一定会从中受益。

定制的好处是它不会走入死胡同，只要有特定的用户群体在，定制就有无限的动力。不论是消费者还是厂商，接受和推出定制化的产品是一个必然的趋势，这是能带来更高效生活的重要方式之一。不过也有一些问题留给我们，首先是如果你不是个以应用出发来选购产品的人，则必然不会喜欢这种类型的产品。其次，定制与通用性之间从来都存在矛盾，如何在这其中权衡就留给厂商来考虑了。



"定制笔记本"若想走得更远，还要在外观上多下功夫

漫画作者：SUNS

《成吉思汗2》
内测震撼体验 战争网游评测报告

网游扛鼎巨作《成吉思汗2》终于开放内测了，通过了一段时间的体验，深有感触。这款被外界誉为战争之王的网游，不论从画面、音乐、玩法还是特色系统上，标新立异的创造了许多新奇有趣的玩法，更是让我们玩家感受到一款以战争PK为主要特色的刺激，就如同广告中宣传的那样，让我们享受到人类历史上最惨烈的PK乐趣。

登录画面

2010年由麒麟游戏精英制作团队研发的网游抗鼎巨作《成吉思汗2》开放式内测已经5天的时间了，每次登录游戏，伴随着一段激昂的音乐声，游戏会提示我们采用什么视角进入游戏，这样人性化的设置，使许多玩家对不同视角的需求有了双重选择，接下来进入账号输入界面，为了下一次登录账号方便，在账号输入完成后，开启记住账号功能，方便以后登录游戏。

在登录界面中给我们呈现的不但是这些人性化的设置，更有画面的大胆突破，不仅华丽非凡、宏伟大气，而且蒙古风格的画风带给人一种战前的唯美。创建角色中，背景动画极具魄力，两条威武的金龙在蓝天中飞翔，让人感觉心情豪爽而奔放。

进入游戏

为了让玩家尽情体验此次内测，官方开放了24个大区，132组服务器。《成吉思汗2》一共开放了4个国家，楼兰，天山，昆仑，敦煌，每个国家都有自己特色的场景和画风。我们玩家一共开放了12个职业，武士，十字军，剑侠，圣火使，骑射，刺客，火枪，近卫军，先知，隐修士，萨满，僧侣，每个人物都有自己个性化的设置，而且每个职业都各自的特点，在副本和团体PK中每个职业都可以尽情发挥自己的作用。

技术突破

《成吉思汗2》地图的推出利用了麒麟最新开发新的技术，以下是我们测试机器配置。

CPU	INTER Dual E2200 @2.20GHz
显卡	GeForce 9600
内存	2G
硬盘容量	200G
操作系统	Windows Xp

测试时间为1小时，测试地图边塞地图。经常玩3D游戏的玩家肯定都知道，场景物品越多对于机器配置要求也越高，尤其是在突然增加玩家时，场景中需要描绘的模型会突然增多，对于一般机器就会出现卡的情况。之所以选择边塞地图进行测试，主要原因就是这里是成吉思汗世界矛盾冲突的突发地，经常会出现大规模的战争，选择这里测试也是为了给各位玩家展示《成吉思汗2》真正表现。

测试情况	FPS（帧数平均值）	CPU占用率
正常情况（边塞场景玩家角色少于50人）	47．5帧	23.78%
突发情况（边塞场景玩家角色人数超过100人）	24.14帧	28.9%

从上述测试数据来看，《成吉思汗2》在低配置的测试机上表现不错，对于一些机器配置不高的玩家也不用担心，依然有不俗表现。

剧情任务系统

先给大家说说剧情任务系统，游戏剧情任务从角色10级开始，人物每升5级便可以开启一个新的剧情任务，玩家找到钥匙老人，进入相应等级的记忆之门，在玩家完成剧情任务的同时，不但获得了大量经验、金钱和声望，还让玩家体验历史的步伐，感受与成吉思汗一起去征服世界的过程。

声望装备系统

之前提到声望，我便不得不说说声望装备系统，玩家只要完成剧情任务和日常任务便可获得大量声望，在《成吉思汗2》声望是可以在NPC处兑换到角色职业套装。特别一提的是，这套声望兑换的套装是游戏中很强的装备，并且每个玩家都能获得的。



战争系统

既然《成吉思汗2》是战争PK网游，战争系统当然就是最大的特色了。特色战争系统包括国王战、领土战、战车战、屠城战、跨服战。下面就说说近期内测最热门的话题—领土战。领土战是一个开放式的野外战场，而且游戏里每一个玩家都可以参加，是个非常热闹的野外大战场。而获胜的帮派即可占领这张地图成为自己的据点。这场战斗给予胜利者的奖励也是非常丰厚的，那就是人人都需求的天赋经验。因为领土战只能是普通帮派才可以报名，所以也是给国王帮、守护帮以外帮派的一个机会。由于在公共地图上进行抢夺，所以国王帮和守护帮要是可以帮忙的话，那就大大提升了取胜的几率。

天赋系统

天赋系统是《成吉思汗2》新开放的玩法，很多玩家对此有很多疑问，有人可能会把《成吉思汗2》的天赋系统理解为和《魔兽世界》一样的，其实这样理解完全是把两款游戏的玩法混淆了。《成吉思汗2》中的天赋系统主要作用是玩家通过帮派打赢领土战所获得的天赋经验升级天赋等级后去提高人物角色对于各种防御和攻击属性的强化，如：近防强化、魔攻强化等。



坐骑系统

在《成吉思汗2》中有着一个与众不同的坐骑系统。你见过那个游戏可以骑着马去刷副本？在《成吉思汗2》里就可以这样。我们从一级就可以拥有属于自己的骑乘，不仅可以和自己的伙伴游山玩水、一起PK打架，更帮它学习厉害的技能或者繁殖出一个颜色更华丽的变异骑乘。

目前《成吉思汗2》正处于开放内测阶段，更多的激情和乐趣尚待玩家去探索、体验。

《征途》最新“天一阁”玩法心得分享

10月22日，作为5年来国产最火爆的武侠网游《征途》引来了史上最震撼的版本更新——全新地图、至尊坐骑、武林大会等等新酷元素让玩家大呼过瘾，可谓是金秋最刺激的“网游大片”，其中笔者最最喜欢，感觉最为《征途》玩家谋福利的新玩法，还属秘藏极品珍宝的“天一阁”！经过笔者数天反复的研究，终于将“天一阁”的玩法摸透，于是斗胆投稿来和大家分享一下玩法心得，希望能对各位《征途》玩家有所帮助。

芝麻开门？天王盖地虎？——如何进入“天一阁”

想要进入天一阁，你就要有一样必不可少的东西：古经积分！

因为虽然每天能够进入5次天一阁，但首次进入天一阁时依旧会扣除你10点的古经积分，而不同的层数进入其它层房间也需要不同的古经积分。倘若你的古经积分不够的话，除了不能进入天一阁，甚至还不能获得双倍点数哦！

“那么我们如何获得古经积分呢？”

千万不要以为你又要为了进入天一阁，而不得不去做一系列任务了，这一次《征途》真的让玩家不用掏一分钱就能获得“获得古经积分”：使用4个无暇升级宝石，升级神圣祝福装备和马牌时，如果升星失败则每次获得2点古经积分，另外家族修炼装备失败后同样可以获得2点积分。这就意味着：不管你的升星是失败或者成功，你都能够从中获益。此等保障升星玩家福利的好举措真的让笔者默默地感动了好久。


如今为装备冲星失败也有了“古经积分”这份保险

当你有足够的古经积分之后，赶快去王城的玄真长老处展开你的天一阁探险之旅吧！

我看你骨骼惊奇，不如送你两本武林秘籍吧！

天一阁考验的不再是玩家的装备，PK技术，而是一场纯真的人品大考验！

进入天一阁之后，地图中就会出现一个名为“天一阁长老”的NPC，与他对话可获得“掷骰子”、“获得惊喜”、“查询古经积分”和“保存进度退出天一阁”四个选项。通过选择“掷骰子”，地图将开启点数相应楼层的传送门。


能多久刷完天一阁获得极品珍宝，非常考验你的人品

选择“获得惊喜”即可获得当前楼层的惊喜奖励。

如果你有足够多的古经积分的话，可以通过高达60层的天一阁赚得盆满钵满之后，你更能获得增加150000点物理防御和150000点魔法防御的超极品秘籍：秘籍–金刚阵，秘籍–护佑阵。

备注：“秘籍–金刚阵”“秘籍–护佑阵”，学到该技能后，技能持续30天，再次获得该技能书右键使用后可增加持续时间，每使用一本增加30天，持续时间叠加。

你还可以选择“获得惊喜”来获得当前楼层的各种海量奖励：大量经验，各种极品道具，消耗双倍积分获得双倍点数，让你满地豪礼捡不完！这里笔者一定要提醒大家：为了这些奖励，大家在进入天一阁之前一定要好好清空包裹并检查自己月光宝盒的耐久度哦！


只有清空包裹和准备好足够的月光宝盒，才能将满地的好东西全部利用

天一阁不是一天能逛完的——如何保存进度？

有些朋友要问了，我现在没有太多的古经积分，但是又没有这个耐心攒，该怎么办呢？这一点官方早就为你想到了！

你可以选择“保存进度退出天一阁”然后保存当前楼层所在的进度，之后你再进入天一阁就能直接被传送到上次保存的那一层了，是不是特别方便呢？

当然，你也可以选择清空天一阁进度，从零开始重新狂收各种奖励，这主要取决于你的积分多少。

另外，《征途》还推出了一个特别贴心的设置：如果在“天一阁”途中掉线，上线后在“玄真长老”处选择进入“天一阁”直接进入掉线前的楼层。每一层的时间限制为5分钟。也就是说，你不必担心因为一时的断网而导致自己爬了半天却功亏一篑。但是由于每个楼层的限制时间很短，建议大家先拾取比较贵重的物品，然后慢慢合成一些次要的装备、道具，有取有舍方能实现利润最大化嘛！


从天一阁中获得的素材还能为你打造新的装备

在以前，对于很多朋友来说，升级失败绝对是一个放满“杯具”的茶几。然而有了天一阁之后，“失败”也能成为赚钱的一个途径，这就让很多担心利益受损的朋友没有了后顾之忧。虽然你无法选择失败或成功，但不论如何你都能够在其中获得利益，相信有了“天一阁”这个活动，各位玩家就会和笔者一样再也不会为升级神圣祝福和马牌而犹豫了！因为，天一阁绝对能让你爆掉的人品再爆回来！P

《中华英雄》珍奇异兽"臭"中寻

都说本命年的人运气不好，所以我将自已 "全副武装"，不仅在手臂上捆了个红绳，还特意穿了红色的内衣内裤，图的就是个吉利。可这倒霉的事儿还是来了：我"荣幸"地成为唐人街特使，奉命去千里之外的港都安抚一位兴趣怪异的前辈。


痴迷珍奇异兽的武马前辈

这位前辈叫做武马，据说年轻时曾是唐人街一霸，声名赫赫。这老头"退休"后闲得发慌，无聊地养起了小动物，然后一发不可收拾地迷上了这个行当。在他的家里，挤满了各种形态的动物。这些动物在带给他欢乐的同时，也带来了多种难闻的异味。异味遍布整个唐人街，严重影响了居民们的日常生活。

众怒难犯，尽管武老头曾经威名赫赫，却也不得不离开了唐人街，去港都"祸害"那里的洋人们。不过，武马毕竟是前辈高人，唐人街居民也得给他一些面子。于是，双方达成协议：唐人街每日都必须派出一位75级以上的高手，前往港都慰问武老头儿，顺便帮他捕捉一种稀奇的动物。


浓郁的臭味让港都人迹罕至

今天，这个"光荣"的使命终于降临到了我头上。想到那在空气中漫游的混合型异味，我就发怵，但又不得不去。无奈之下，我把心一横，找到唐人街中心区域的传送员，让他把我送到了港都。

额的妻舅姥爷啊！一到港都，一阵阵恶心的气味便飘入了我那脆弱而敏感的小鼻孔中。我强忍着呼吸，冒着"因公殉职"的生命危险，骑着因恶臭而摇摇欲坠的仙鹤，颤颤颠颠地来到了武马面前。

"年轻人，你定力不够啊！"在这满天臭气中，武马淡定地摇了摇头，脸上露出一丝不屑。我心里很憋屈，胃里会更憋屈，迫不及待地催促道："前辈，我知道你是高人！就别难为我了，赶紧把要捕捉的珍兽告诉我吧！"


前往五色地牢途中

"唔……不行，我需要一雄一雌的动物，你一个人只能捉一只，还得找个搭档和你一起做这件事。"武马说完，拍了拍手，一个浑身裹着湿毛巾的中年汉子如同闪灵般地从旁边的屋子冲了出来。


虫子们，束手就擒吧！

"救星终于来了，我快被熏死了！"这位大侠眼神里充满感激，眼巴巴地望着我说道，"妹子，咱们快去把这憋屈的任务给完成了吧！"

武马给予的任务并不难，只是让我们去五色堂地牢捉两只吸血邪虫，这对于修为在80级左右的我们来说，实在是易如反掌。

"嘿，老头儿！"在出发之前，我身边这位搭档突然提出了一个很严肃的问题，"人我能分清雄雌，这虫子我怎么知道它是公还是母？""这个你们不用担心，五色堂地牢里有个隐居的异兽师，是我至交，你们把捕捉到的虫子拿给他，他会告诉你们虫子的性别。"武马回答道。

"呃……他是不是也和你一样臭？"搭档继续好奇地问道。"滚……"武马暴怒，我等落荒而逃。

任务的过程就很简单了。我们在五色堂地牢很容易就抓到了两只血虫，然后找到异兽师进行性别鉴定。这次咱总算没走霉运了，竟然一次成功，我抓的是雄性虫子，他抓的是雌性（难道真的是异性相吸……）。如此，我们就不用重新去捕捉虫子了。

武马给予的三级宝箱

就要告别那令人作呕的异味了，我们一鼓作气，屏住呼吸赶到了武马那里。"呵呵，果然是年轻有为啊！这么快就完成任务了。"看着两只活蹦乱跳、奇形怪状的吸血邪虫，武马相当高兴，"来，这些给你们的奖励。"他一边说着，一边递过了两个三级百宝箱。

三级百宝箱能够开出装备、高级材料、银币、宝石等珍品，我也算不虚此行。而且，武马还施展功力，将我们的修为值提升了4万多点，可谓收获颇丰。

这趟"臭不可闻"之旅，也算没白来！P

极品装备近在眼前，浅谈《梦想世界》装备重造

《梦想世界》一直以来都在对装备重造进行不断的优化与更新，这都加大了玩家们分解装备的积极性。无论是从新增的悬赏任务还是灵魂重造精华的投放量，装备得到重造的几率与难度已经得到明显的改善，使得玩家们重造装备的机会得到普及。现在，玩家们获得梦寐以求的极品装备已不再是梦。

本篇笔者将与大家分享一下装备重造的各类流程与打造道具的使用方法。想要重造装备，首先你要获得重造装备的机会，在游戏中获得重造装备机会的方法只有两种：第一种是找明月镇的金大有完成悬赏任务；第二种是从各类活动中获得灵魂重造精华或直接从天界交易所处使用神武币购买灵魂重造精华。而这两种重造装备的前提是装备必须有灵魂绑定状态方可进行重造。玩家可从夜幕镇的“阿祖莱.星月”处对装备进行灵魂绑定，灵魂绑定后的装备属性全部增加5%。有了灵魂绑定状态的装备即可进行装备重造，首先笔者先给大家讲解一下悬赏任务。

悬赏任务

悬赏任务-寻物

悬赏任务由若干个小任务组成，大于等于50级的玩家可以从明月镇的金大有处领取该任务，每完成一轮悬赏任务将有几率获得隐藏任务，完成隐藏任务将有几率获得装备重造的机会。笔者认为，悬赏任务与任务链类似，只不过最终获得的奖励不同。悬赏任务包括找人、寻物、捉宠、战斗与调查。

找人：只需到达任务指定地点找到相对应的NPC即可完成任务。寻物：寻找任务指定物品，然后交给任务所示NPC即可。捉宠：捕捉相应宠物，交给任务所示NPC即可。战斗：找到任务所示NPC后，战斗胜利即可继续下一环任务。调查：到达任务指定坐标后，将鼠标移至角色身上，点击一下即可获得调查结果，调查结束后即可领取下一环任务。每天只能在领取悬赏任务后的60分钟内完成，超过60分钟后将无法继续完成该任务。该任务还可以获得飞行棋补充包、五行宝玉与如意宝玉作为奖励。

悬赏任务-找人

完成悬赏任务获得的装备重造机会下线后即会消失，所以玩家一定要在下线之前找金大有完成这次装备重造的机会。找金大有重造，除了所需的打造符/强化打造符（或炼金裁缝符）、元气结晶、天晶石/两仪石、相对装备等级的五德精粹外，还需要你即将要重造的装备。注意，悬赏任务可以重造的装备等级是有限制的，与人物等级挂钩。例如你95级，则只能做该任务重造90级以下的装备，并且重造后的装备五行随机。笔者就用悬赏任务打造出一把100级638攻击的刀，相对来说这个任务还是比较简单的，只要多花点时间去做，就一定会得到你想要的装备！下面笔者再向大家介绍灵魂重造精华的获得方法及作用。

悬赏任务-杀怪

灵魂重造精华

灵魂重造精华的作用也是对装备进行重造，重造后的装备五行也是随机生成，相对悬赏任务来说，灵魂重造精华比较好获得，有不少玩家一直青睐于使用该道具进行装备重造。最简单的灵魂重造精华获得方法是从集市的天界交易官处用神武币购买，神武币系统是近期游戏更新的新交易处所，买卖道具都是通过神武币完成。神武币的获得方式也比较简单，例如参加各类活动获得的精品道具，都可以卖入交易所内换成神武币。

灵魂重造精华分为1~7级，分别作用于40~100级的灵魂绑定装备的重造，等级越高的灵魂重造精华购买的价格也会越高，有了灵魂重造精华后，就可以重造不满意的装备了。使用灵魂重造精华的流程与悬赏任务的打造流程一样，在这里就不多做介绍了。

灵魂重造

几个月前更新增加了道具“元气结晶”，该道具可以对重造的装备获得指定的属性，同样可以在天界交易官处购买，根据装备的等级来决定所需元气结晶的数量。灵魂重造精华还可以通过熔炼积分、副本积分、迷宫声望、比武积分以及各类活动中获得，投放量相对来说是比较多的，满足了玩家们重造装备的需求。

总结

目前的装备重造是比较简单的，而且获得的高属性装备也越来越多，已经有许多的玩家通过重造装备获得了较高的人物属性。相信以后的你也会成为一代大侠，拥有一套属于自己的个性装备！你是否也是位追求极品装备的江湖隐士呢？那就来《梦想世界》一决胜负吧！P

亿万玩家的狂欢节
——2010腾讯游戏嘉年华前瞻


《QQ幻想世界》出品 腾讯首款大型游戏场景模型

"2010腾讯游戏嘉年华"将于12月4日~5日在上海新国际博览中心E1厅举行。在成功举办了两届并引起极大轰动之后，今年的腾讯游戏嘉年华将会带来怎样的惊喜，着实令人期待不已。

Tencent Games Carnival

从今年开始，腾讯游戏嘉年华的英文名全称正式确定为Tencent Games Carnival，简称TGC。

"嘉年华"一词本就是英文Carnival（狂欢节）的音译。它是起源于欧洲的一种民间狂欢活动，最早可以追溯到1294年的威尼斯。多年以来，"嘉年华"逐渐从一个传统的节日，到今天成为包括各种游乐设施在内，辅以各种文化艺术活动形式的公众娱乐盛会。目前全世界各地有着花样繁多的嘉年华会，并成为很多城市的标志。

如今，"嘉年华"的概念也引申到游戏中来。作为国内首个也是目前唯一由游戏运营商独立举办的一年一度的大型线下游戏盛典，腾讯游戏嘉年华——TGC——也寓意着"亿万玩家的狂欢节"的概念。

TGC官方网站目前已经正式开放：http://game.qq.com/tgc2010/

全新机器人造型LOGO



本届TGC采用了全新的LOGO设计。与过去两届相比，今年这个让人一眼就能看出是机器人造型的LOGO，更显时尚动感，蕴含玩家熟悉的游戏元素，也预示着已经进入第三个年头的腾讯游戏嘉年华，即将迎来一次全面的华丽升级。

精彩满载 全面升级

TGC2010在今年的"升级"不仅体现在LOGO的变化上，将今年的活动称为"精彩满载的盛会"并不为过。

场地升级——随着玩家热情的高涨，过去两届TGC所在面积3000平米的正大广场会场原址已经显得"捉襟见肘"。TGC2010将移至上海新国际博览中心的展厅中举行，新址面积近6000平米，相比往年扩大了整整一倍。

人气升级——更大的场馆面积也意味将聚集更高的人气，2009年，刚刚举办两届的TGC便已吸引了近万玩家到场，今年"破万"已成定局。

内容升级——作为活动期间最为令人关注的内容之一，TGC已经成为腾讯游戏历年新品发布的舞台。继2009年震撼首发国战网游《御龙在天》之后，今年的TGC已经确定人气超高的全新大作《C9》将举办中文名发布仪式。此外还有更多神秘新品将至今没有公开，这些谜底要直到TGC正式开幕当天才能揭晓了。

明星、竞技、比赛 一个都不能少

精彩的TGC更不会缺少耀眼的明星和激烈的比赛。

在去年的活动中，女子十二乐坊、陈意涵、Tank的到场为TGC增色不少，而根据已经公开的TGC2010日程，目前已确定邓超、郭碧婷将分别为《轩辕传奇》和《幻想世界》鼎力助阵，此外更将有特邀明星神秘登场。

腾讯游戏的各路高手将会纷纷会师上海，围绕腾讯旗下各大竞技游戏展开激烈和精彩的竞技与对决，《穿越火线》《英雄联盟》《QQ飞车》《地下城与勇士》《NBA2K OL》《战地之王》《QQ炫舞》……新的游戏英雄将在TGC2010现场诞生。



League Of Legends两位开发者接受媒体采访

作为国内首个也是国内目前唯一由单个游戏运营商独立举办的线下大型玩家嘉年华活动，TGC是腾讯游戏倾全力打造的展会子品牌。神秘新品发布、激烈电竞赛事、丰富现场体验、精彩Cosplay、耀眼明星演出……绝对能让所有到现场的玩家大呼过瘾。

这是专属于亿万玩家的狂欢节！

附：TGC2010日程

12月4日

重量级神秘新品发布会

《御龙在天》主题曲演唱

《穿越火线》明星表演赛暨Razer合作发布会

《QQ仙侠》星装表演

《幻想世界》郭碧婷现场助阵

《英雄联盟》大师表演赛

《QQ飞车》SSC超级联赛车队全明星赛

12月5日

C9中文名发布仪式

神秘新品发布会

《地下城与勇士》格斗大赛总决赛

邓超现场演唱《轩辕传奇》主题曲

《NBA2K OL》对战表演赛

2010腾讯游戏明星玩家明星公会颁奖仪式

《小熊梦工厂》舞蹈表演

《战地之王》大师赛总决赛

《QQ炫舞》舞王争霸总决赛

《QQ西游》情景舞蹈

2010嘉年华特邀明星神秘登场 P

今天，你斗魂了吗？——《神魔大陆》斗魂系统剖析

辛辛苦苦爬到40级的我，在自由港神圣之光处被一个39级的法师拦住了去路，他不停的点着决斗，拒绝了3次之后我偷偷的看了下他的装备，加6套，1级宝石，和我装备有差距啊，难不成这个哥哥喜欢被虐？于是他第四次邀请的时候，我同意了。第一次我半血的时候他挂了，第二次，他半血我挂了，第三次我只打了他一下，然后就挂了。



我虽然不怎么会打架，但我怎么也是一个装备不错的火枪手，不至于这么菜，难不成那哥哥吃了什么兴奋剂了？我问他：“你用什么BUFF了，怎么突然厉害了”，他瞪着眼睛看着我：“这号是你的吗？”“当然是我的了。”“你不吃斗魂吗？”

别笑，千万别笑，我真的不知道什么是斗魂，因为我从来没和人打过架，于是那个法师哥哥用了足足打半天的时间教会了斗魂的概念，我这才从我的技能栏里把长得像小叉子的技能图片搜了出来，放在了最醒目的位置。当我的手也变成红色的时候，我才真正体会到斗魂PK的快乐。

斗魂初印象

在《神魔大陆》中，无论是什么职业，在30级的时候，都会自动学会斗魂觉醒这个技能，这个技能是专用PK技能，在和人PK的时候，开启斗魂觉醒就有可能把被人的魂魄打出来，魂魄被打出来之后有两种，一种是黄色的，这是你攻击别人出来的斗魂，可以直接吃，就会增加自己的魄力，一种是很小的暗红色，这是别人攻击你或者是攻击其他人出来的斗魂，不能吃，要等它变成黄色才可以，一般红色斗魂10秒内没人吃的话就会变成黄色。简单点说，当两个人PK的时候，你打对手出现的斗魂是黄色，你能吃，但对手看却是红色，不能吃。





开启斗魂觉醒的时候我们拿武器的手会变成黄色，头像也有黄色光晕，这样在使用技能攻击的时候就有几率使对方产生斗魂，每个飘浮的斗魂持续时间为30秒，也就是说当我们看到黄色斗魂的时候一定要及时的吃掉，可以在战斗中边攻击，边移动自己的位置去拾取，每拾取一个斗魂，都会使我们的攻击能力逐渐变强，当处于斗魂状态的我们魄力值到80的时候就会进入斗魂狂暴状态，我们拿武器的手会变成红色，这个时候我们的攻击力就会成倍数增长，所以说红手的敌人是很可怕的。

斗魂使用技巧

在有些人的印象里，《神魔大陆》的PK是拼装备的，一个好装备的玩家永远都是胜利者，斗魂模式结束了这个魔咒，在这种模式下，一个装备普通的玩家在狂暴的状态下其攻击力完全可以和一个装备顶级的玩家媲美，也就是说只要你有流利的手法，有着华丽的走位，你就能够在装备劣势的情况下取得最终的胜利，斗魂模式让平民玩家也有机会诠释自己的英雄梦想。

对于站桩式PK来说，谁吸取的斗魂多，谁就更有主动权，而对于没有红斗魂的一方，看到红斗魂的对手还是离得远一点为好，等他红手消失的时候再和他较量，千万不要去撞枪口，否则你会死得很难看。





那么在游戏中到底该如何把握斗魂呢？

首先在PK之前要开启斗魂觉醒技能，点击斗魂觉醒技能之后即可进入斗魂状态，最初进入斗魂状态下的玩家相互攻击的时候只有50%的攻击能力，每吸收一个斗魂，攻击力就会得到提升，吸满之后就能达到100%的威力，还有几率出现狂暴状态。

斗魂状态是有时间的，当开启技能之后我们的手臂会有耀眼的光芒，头顶会出现一个月牙，月牙和手臂的颜色越鲜艳攻击力就越强，月牙每秒都会消退一点，如果完全消退，则斗魂状态就会消失，需要重新开启才可以，在战斗中不断拾取斗魂可以增加斗魂状态持续时间，所以在实战中，不光要输出，还要不断的拾取斗魂来保持斗魂状态，以保证自己最大的攻击力。

魂魄被打出后，在一个圆形范围内随机掉落，如果想及时吸收到魂魄，就必须移动起来战斗，这样就使原本站桩读秒式的打法充满了变数，也许只是一眨眼的功夫，你原本柔弱的对手就变成了血红的杀手，一招夺取了你的性命，因为在《神魔大陆》中，武器装备不再是玩家PK中的决定要素，要想成为战斗中的英雄，灵活的操作和对游戏的把握、准确的判断力才是关键。

适时开启、巧妙走位、弱点击魂、连续吸魂、迅速狂暴、致命一击，如同行云流水般的斗魂模式让《神魔大陆》的战斗系统更加的完美，也让更多的平民玩家找到了自己在游戏中的位置，在即将进入战斗的时候，我还是忍不住要问一句：你开斗魂了吗？

《大话西游外传》首部资料片"王者归来"耀世登场

与网易的经典回合游戏《大话西游II》，《梦幻西游》一样，《大外西游外传》也是属于网易西游系列的精品回合网游。很多人看到大外有"外传"这个字眼就会觉得大外不是什么精品的回合网游，但其实这是对大外不了解的一种体现。大外自游戏立项之初就立志要做"最有趣的回合战斗网游"，而无论是大外历次的迭代开发，还是本次于10月29号推出的首部资料"王者归来"，无不体现了大外"专注战斗"的追求。下面我们一起来分享一下大外首部资料片的精彩内容吧！

这可不是一般的PK，这是无界战斗

听到回合游戏的战斗说法，习惯即时游戏的玩家可能不太感冒，认为回合游戏没有技术含量，太过于呆板。体验回合游戏的战斗，你不需要有玩FPS游戏那样的高超手速，也不需要你快速的反应神经。"兵斗武，士都智"，在大外的战斗中更需要玩家拥有一颗睿智的心，如何洞悉对方的招式？如果见招拆招？如何分配自己的技能，法宝？如何擅用自己的召唤兽？如何合理使用药品搭配？如此之多的猜疑和设想都需要你在30秒内的短短时间里做出决策和判断。



了解了回合游戏真正的战斗魅力，我们来看看大外"王者归来"资料片的战斗玩法是如何的不一样。

跨服竞技场与跨服帮战是本次资料片推出了两个很有特色的战斗玩法，我们把它们定义为"无界战斗"。也许你第一感觉会认为这是很常见的跨服PK玩法呀！其实不然，大外的跨服只需鼠标一点即可传送到其他服务器，实现了回合游戏的即时跨服功能。不再需要像传统的跨服那样要拷贝数据，再到公共服务器才开始战斗。在光速跨服技术支持下，大外所有的服务器连接成一个无限大的游戏世界，真正成为"无界"的世界。在这种前提下，玩家之间，帮派之间就可以更加便捷自由地与全服高手进行对战。不仅PVP对抗可以实现"无界战斗"，而且像兜率宫镇妖，七宝玲珑塔等这些常规的PVE玩法，玩家都可以随时随地与全服的高手一拼高下。总之大外"无界战斗"将给你带来是最纯粹，最高级的回合战斗体验，只有想不到，没有做不到。



同时，告诉大家两个好消息，一个是资料片推出后每周周一到周五都可以体验跨服竞技场玩法，每周周日可以参与规模盛大的跨服帮战。另一个好消息就是大外将今年11月4号举办"全国跨服竞技赛"，本次大赛不但有大家渴望已久的PVP竞技比赛项目，同时也将首次将"兜率宫镇妖"，"七宝玲珑塔"这类最具挑战的PVE玩法纳入比赛项目。



天赋系统让战斗的花样层出不穷

天赋系统一直是一些大型MMORPG和ARPG游戏的专属，大外推出之前，回合网游没有天赋只有技能。大外在首部资料片"王者归来"引入天赋系统，六大门派、84种技能、114种天赋，大话外传的游戏深度无人能比，天赋使得技能变化更多，战斗的花样将层出不穷。



在资料片中，如果人物角色大于70级后，系统自动就会开启天赋系统。和普通游戏的天赋系统不同的是，大外的天赋系统不再是人物升一级而获得一个天赋点数，而是只要达到70级后就可以消耗经验和音量来多次活动天赋点数。当然，每个门派的天赋树都会完全不同，人物的某些天赋可以强化现有的技能，使之如虎添翼，而部分天赋则能让人物学习一些新的独有技能，这些技能不仅在视觉上有着华丽的特效，更是在实用性上大大超越原有的技能。如此的革新，不但颠覆回合游戏职业的传统发展路线，同时也使大外的战斗进入了一种新的模式。新老技能如何搭配？新老技能到底谁弱谁强？这些全新的难题还待玩家自己来充分挖掘。

全新的80级高级副本让战斗趣味升级

当孙悟空灵神合一，西行队伍消除了一切内部隐患踏上西行征途之后，一路扫荡豺狼虎豹，踏破千山万水，终于来到带着500年牵挂里的爱恨白晶晶所在的白骨山下。进入副本后，遇见白晶晶的幻象，她发现不是孙悟空前来最后一丝希望破灭，凄绝的立下打倒我再救唐僧的誓言。在副本进程中，两边路途不停的出现白晶晶的三种幻象倾诉着她的爱和悲苦，期望与无助。丰富的游戏剧情，多变的策略，使得大外战斗趣味真正得到



升级。

为了拯救被游离的妖怪们虎视眈眈的白晶晶，达到80级以上的玩家要到万寿山（26.22）与白骨山土地对话后进入副本。在副本中分别会与白晶晶幻象的老妇，老汉，还有白晶晶本人挑战。白晶晶幻象之一老妇的幻象再次试验玩家。主要特性是老妇怨恨缠身，玩家需要保护老妇的分身，分身死则挑战失败。老汉主要特点是防御有规律的变化，当防御值达到一定时，全身泛红，此时可以击杀老妇的亡魂，非变红的时候则无法杀死老妇亡魂。每杀死一个老妇的亡魂则老汉受到一定的伤害。白晶晶最主要的是她心魔凝聚着无比强大的力量，只有在白晶晶气血大于30%的时候被一回合内击杀才能看见她的心魔。

全新的师徒系统使战斗玩法更容易上手

菜鸟上路，行走江湖，没有一个师傅在身边提点总是会碰到这样那样的难处。一个好师傅不但可以与你建立友谊，同时还可以让你快速积分战斗玩法的经验，在江湖对战不落下风。但是好师傅更难找，其中一个最重要的原因就是只基于诚信意识下的生师徒之间利益的稳定性太低。本次大外新资料片“王者归来”在师徒系统上最大的改变就是在奖励与荣誉建立了全新的体系，使得师徒之间的关系更稳固。

在大外，当在等级低于50级的玩家在新人坊消费累计达到以下情况分别自动升级成Vip徒弟或高级VIP徒弟。Vip徒弟拜师后，可以自由的选择更换师傅。而当VIP徒弟达到不同的级会获得不同的金返点。例如当VIP徒弟50级的时，师傅可以获得299*20%的金票返点。当高级VIP徒弟50级的时，师傅可以获得999*20%的金票返点。

徒弟出师时，师傅可以获得一定师傅荣誉值，当徒弟出师前所有消费在出师时自动转换为师傅的荣誉值。



出师后，徒弟在商城消费的所有金叶子数都会在徒弟升级的时候自动转换成师傅的师傅荣誉值，并且为自己的师傅增加相应的师傅荣誉值。当师傅荣誉值大于5000以后会自动被记录到师傅排行榜，排行前几名的会获得相应的称谓。每月1号每个排行前10的师傅能领取到师傅俸禄奖励，师傅俸禄，非常丰富的经验奖励。

这种非常稳固的互惠互利新师徒系统，使师徒之间关系更牢固，沟通更紧密大大减低了新手玩家熟悉战斗玩法的难度。

老玩家回归，千元大奖励等你拿

为了让更多还关注的老玩家能体验到游戏的全新玩法，本次资料片还准备了一个“老玩家回流计划”。玩家只要同时达到以下三个条件，就可以在游戏里找到NPC启动一个试玩角色，选择角色，门派，昵称之后，新角色建立成功。该试玩新角色创建就是50级，附带一身紫色虎魄装备。物品栏有一价值1000元的归来千元包，里边都是游戏里最具价值的物品。但是需要不断的升级才能全部开启。3个月内只要达到一定的级别或者不多的消费，就可以完全激活此试玩角色，成为自己真正的角色。

资格条件：

条件一：必须是2010年2月1日之前开启的服务器合建立的ID（2月1日零点之前）；

条件二：必须达到30级（大于等于）；

条件三：从活动开启日倒推，三个月内登录次数小于等于3此。

让人惊喜不断的寻宝活动与聂长军寻夫玩法

寻宝玩法：每周一达到50级以上的玩家可去NPC呓语儿那里购买寻宝傀儡。在任意暗雷场景使用寻宝傀儡，傀儡会给予玩家一定提示。根据提示寻找到宝箱坐标就可打开神秘宝箱，该场景会刷新若干神秘小宝箱出来。神秘宝箱和神秘小宝箱都必须身上有未过期的寻宝傀儡时方能成功开启。



聂长军寻夫玩法：10到59的玩家可单人或自由组队参与。任务将会在5种“常规任务”类型中随机出现，包括“打听下落”、“诗词”、“逼婚流氓”、“相恋之地”。完成后可获得经验奖励。



在这简短的篇幅中，我们知道不能将所有精彩的内容都为你一一道尽，如果你对大外有兴趣请多多关注我们的官网（http//:xyw.163.com）。我们坚信回合战斗同样拥有无穷的战斗乐趣，因为我们专注战斗，力求为喜欢回合游戏的玩家提供最纯粹，最高级的回合制战斗体验。





漫画格斗网游《艾尔之光》

由韩国KOG公司研发的3D横版动作游戏——《艾尔之光》（英文名《ELSWORD》），采用2D人物与3D场景相配合的方式，游戏画风可爱，战斗节奏动感爽快，是韩国游戏市场的热点。在台湾非MMORPG类型里，一直占据排行榜的首位。

《艾尔之光》通过强烈的漫画方式来呈现战斗画面，兼具了爽快的操作感与出众的节奏感。简单的动作、信手拈来的华丽连招、诸多闯关任务等要素集合，让游戏过程更加刺激有趣。鉴于其出色的游戏表现和不俗的运营成绩，该游戏在国内的代理权由巨人网络签下，并将于11月开启首次技术封测。



萌系漫画风格

《艾尔之光》整个游戏贯穿着萌系漫画的元素。萌系人设、绚丽动作效果、如漫画般的场景和剧情，无一不体现出萌系特色，让人一见倾心。

游戏中华丽多变的服饰也是吸引玩家的重要因素。《艾尔之光》将现今最潮流的元素引入游戏，性感的女仆装、清纯的学生装、清凉的泳装等，都是目前最流行的装扮。让玩家永远走在时尚的最前沿，成为潮流达人。

漫画风格在游戏中被巧妙地融入到技能施放、关卡切换、副本读入以及剧情任务等各个环节，使玩家在游戏的同时也享受到如在看漫画般的乐趣，并自由创造属于自己的漫画冒险旅程！

丰富多样的职业发展

目前在游戏中共有五个基础职业：弓箭手、战士、魔法师、剑士和召唤师。每个职业在达到15级后各自有2个一转职业供玩家选择，而每个一转职业在等级达到35级后又各自生成2个二转职业。如此算来，游戏中最多可以有35个不同职业角色供玩家体验。每个职业配合不同的技能育成，使得游戏内容更加丰富多彩。



3D横版格斗　RPG闯关剧情

游戏采用3D建模场景，逼真炫酷的画面效果、自由组合的格斗技能，让您感受到爽酷刺激的横版格斗所带来的非凡体验。

丰富的剧情副本设计凸显出游戏的RPG元素，成为一大亮点。在副本模式下，玩家可以一人或多人在副本中打怪练级、完成游戏任务；通过不同的地下城副本获取高经验，以及高级装备道具。闯关剧情配合多样的任务职业发展共同编织出一张绚烂宏大的游戏脉络，崇尚个性、追求自由的玩家一定不容错过。



支持自定义的技能树系统

游戏中庞大的技能树系统也是颇受期待的另一大特色，玩家可通过升级后积累相应的技能点选择不同的技能脉络进行学习，当然经历不同技能轨迹的角色在后期的 人物养成和职业转型也会有所不同，可谓是“角色类型多，玩家自定义”，让您成为游戏的主角，更多地参与到决定游戏发展轨迹的角色身份中去。

华丽连击　激爽格斗

从街机般的爽快操作到技能施放的定格特效，从复杂多变的技术连招到觉醒暴怒后的疯狂一击，华丽震撼的直观冲击、激爽无比的连击体验加强了刺激性的趣味，将您瞬间点燃，每一刻都血脉贲张。

简单操作　轻松上手

快捷便利的操作移动、简洁明了的界面布局，即使是初学者也能够轻松上手。通过几组简单操作的按键，配合不同角色的技能育成发展，也能创造出特别的必杀连击独门绝学，任何人都能够轻易且尽情的感受到其华丽及爽快的特点。

特色PvP系统

《艾尔之光》拥有完善的PvP系统。在进行死斗及生存战模式时，可以随时加入战场！也可独自或组队参与以故事背景为平台的副本任务来提升自己的技能！崭新研发的游戏系统还可提供玩家进行武器制作、强化道具、角色技能树育成、属性及能力赋予等等功能， 让玩家感受到各种多支线成长的乐趣。在网络游戏中首创的“觉悟”爆气系统，更能让玩家在暴怒状态下，360° 全方位感受到极速ACTION所带来的澎湃体验。

《艾尔之光》整体风格轻松而搞怪，人物形象卡通可爱，战斗部分紧张刺激，尤其是玩家之间的PvP系统更是扣人心弦。属性、技能、武器、连招、破防、逆向等所有格斗游戏能涵盖的内容，统统融汇于其中，可谓是一款集闯关设定、格斗技巧、养成元素、漫画风格于一身的巅峰之作。P

公主坟（游戏）校区巨幅壁画倡导“禁烟”公益活动

绘画是美术乃至整个艺术门类中丰富多彩的艺术形式之一，尤其伴随绘画工具、颜料、绘画技法的不断改进，其表现手法也空前繁荣。中国画、油画、版画、水彩画、水粉画、素描、速写……大家耳熟能详。但不知你是否听说过，将游戏原画以壁画的形式展现，并鲜明彰显辉煌时代主题的创作技法。

日前，在汇众教育北京公主坟（游戏）校区就发生了这么一件新鲜事儿。每天天不亮，学校的走廊里就被围堵得水泄不通，期间，还不时传出阵阵叫好声。拨开些许间隙，一幅以“禁止吸烟　珍爱生命”为主题的巨幅游戏原画壁画映入眼帘。气势恢宏，场景震撼，足以与当前的大片相媲美！



以“禁止吸烟　珍爱生命”为主题的巨幅游戏原画壁画

据悉，于2008年北京市就已出台《北京市公共场所禁止吸烟范围若干规定》；日前，国家控烟办公室又启动“全国无烟环境促进城市项目”，在全国范围内10个城市同时开展创建100%无烟环境活动。该片就是针对当前火热进行的“全民禁烟运动”特别制作的系列游戏原画作品，成功塑造了吸烟少年、拒烟少女两个相爱却又有着尖锐矛盾的卡通游戏人物形象，以俏皮的动作、幽默的形式讲述了游戏少年赠送鲜花表达爱慕之心，女孩却以拒吸二手烟为由将其无情回绝的故事。在刻画中，以游戏的形式加入了更多的夸张和想象，色彩亮丽、节奏明快、造型鲜明，制作比较精巧、别致。

据业内人士分析，这幅作品无论从原画上色、人体素描方面，还是从角色原画创作、思想意境的表现技法上，都堪称为上乘之作。在感叹作品巧夺天工之余，更多的是将掌声献给这位优秀的幕后创作者——刘错。据了解，刘错仅是汇众教育北京公主坟（游戏）校区游戏美术设计专业的一名在校生。



巨幅游戏壁画创作场景（一）

“从小我就对游戏绘画表现出强烈的热爱，对原画创作、场景实现、角色实现等更是情有独钟。通过绘画中线条、色彩、明暗及透视、构图等手段，可以创作出具有一定形状、质感和空间感觉的艺术形象。这种艺术形象，既是现实生活的反映，也包含着作者对现实生活的感受，反映了他的思想感情和世界观，同时还具有一定的美感，使人从中受到教育和美的享受。每每创作时，我就会完全陶醉其中。”正是源于这份深深的爱，刘错在大学选择专业时就将目光定格在游戏美术设计师，可囿于大学专业所限，最终只能选报美术专业。



巨幅游戏壁画创作场景（二）

在顺利完成学业后，刘错想以自己的所学使更多人受益，于是开始了自己的教师生涯。在教书育人的这段日子里，他深深爱上了这群孩子。“我的绘画，如果能给这些孩子带去欢乐，我就会感到幸福！”刘错感慨道。为了更好的服务孩子，他决定将技术进一步加深、加牢，毅然选择了汇众教育继续学习游戏美术设计。

入学仅仅2个月，美术功底深厚的刘错进步迅猛。他不仅技术过硬，创意更是层出不穷，此幅倡导戒烟的巨幅游戏原画壁画就是最好的证明。谈到创作初衷时，刘错谈到“吸烟有害健康，但是青少年吸烟的并不少见。在我们的身边，同样有不少人吸烟。一下课，吸烟的同学就纷纷凑到一起，形成了一个吸烟小集体。缕缕青烟不仅污染环境，危害自身健康，同时也给不吸烟的同学造成极大困扰。针对这一情况，我突发奇想：画一幅拒绝二手烟的壁画，同学们看了一定会喜欢，同时也达到了劝阻大家在公共场所吸烟的目的。在此，学校非常支持我的想法，校长亲自审稿，找版面，经过几个晚上的工作，这幅壁画终于竣工了，现在校区内再也没人吸烟了。”

据北京公主坟（游戏）校区校长高雪介绍：“在整个学院，刘错是将大型公益广告以游戏壁画形式表现的第一人，为其他学员树立了先锋榜样，成为大家学习的楷模。这一举动，不仅美化了校园环境，同时也彰显了汇众学员强大的爱心、责任心、社会公德心。在汇众教育这个大家庭中，大家不仅真正找到了自己的所求、所爱，学子的爱校热情也得到极大激发。在此，老师们会精心的呵护学生的每一个提议，每一个想法，尽量的让他们去发挥，去想象，去创作。刘错同学的所做，正是体现了学生是学校的主体，是学校的主人。在学校，他们不仅是学知识，更重要的是培养学生高尚的情操。”

汇众教育北京公主坟（游戏）校区
网址：http://gzf.gamfe.com





中国移动Mobile Market
——承载百万青年创业梦想的平台（之一）

中国式的应用程序商店

自从苹果公司2008年7月依托iPhone和iPod touch，推出App Store应用程序商店并获得巨大成功后，各大手机及操作系统厂商相继宣布推出各自的在线应用程序商店，2008年10月谷歌推出了Android Market，而诺基亚的Ovi Store、微软的Windows Marketplace for Mobile和三星的Mobile Applications也都陆续推出。与此同时，欧洲知名移动运营商沃达丰也在酝酿自己的手机软件商店。而对中国用户来说，最令人瞩目的莫过于中国移动于2009年8月17日正式在北京发布的中国移动Mobile Market（移动应用商场，简称移动MM）了。

应用程序商店

应用程序商店诞生的初衷，是让智能手机用户在手机上完成更多的工作和实现更多娱乐价值，其提供的内容一般涵盖手机软件、手机游戏、手机图片、手机主题、手机铃声、手机视频等。手机应用开发者只需上传相应产品，用户就可直接在该商店购买并使用，而应用程序商店运营商将与开发者进行利润分成。应用程序商店丰富了手机的用途，改变了人们使用手机的习惯，同时也为全球外部开发者找到了直接有效的盈利途径。

Mobile Market是中国移动在3G时代搭建的增值业务平台，由中国移动数据部运营，并由广东移动和卓望科技负责共同建设，官方网站为http://mm.10086.cn/。Mobile Market平台的运作流程，是用户通过客户端接入运营商的网络门店下载应用，开发者通过开发者社区进行应用托管，运营商通过货架管理和用户个性化信息进行分类和销售。作为全球首个由运营商推出的泛终端、跨平台的手机应用软件商店，Mobile Market通过与国内外数百名知名尖端手机软件CP合作，面向超过5亿的移动用户，致力于满足智能手机用户不断提高的安全、创新等需求，聚集并辅导手机终端软件开发商及个人独立开发者发掘终端软件市场需求，进行快速开发并完成安全签名认证，最终发布产品并实现盈利。

在应用商品价格方面，开发者可在中国移动制定的定价范围内自主定价，由中国移动进行确认。初期Mobile Market销售的应用按次计费，资费区间为0～15元/次，后续将支持包月、按道具收费等多种计费方式。目前中国移动对于Mobile Market上征集的在线应用分为四类：A类软件的主要功能必须通过网络实现；B类软件为离线功能业务，但会不定期更新数据包；C类是运行过程中可自动触发终端通信功能的离线业务；D类是用户可自行触发终端通信功能的离线业务。而从用户的角度来说，在Mobile Market网站上看到的应用则简单地分为软件、游戏和主题三大类。2010年8月，移动应用商场Mobile Market在其上线运营一周年之际，提供的应用数量约为3.1万个。之后这个数字以每月3000到4000个的速度增加，到2010年10月下旬已经达到38000多个，而年底将有望突破45000个。



Mobile Market官方网站



一年一度的2010中国国际信息通信展览会上，三大运营商中其他两家的宣传重点都是3G，唯有中国移动的大幅广告直指移动MM，足见Mobile Market的战略地位。



2010年10月下旬，Mobile Market上的应用数量

Mobile Market与其他主流应用程序商店的比较和优势

苹果App Store

2008年7月，苹果针对iPhone及iPod touch的应用软件店App Store正式上线，两年后其上的应用程序已经超过25万个，大部分价格低于10美元，并有约20%的免费应用。用户购买应用所支付的费用由苹果与应用开发者按3：7分成。App Store为第三方软件开发者提供了方便高效的软件销售平台和直接获利渠道，大大提高了开发者的参与积极性，同时满足了手机用户们对个性化软件的需求。更重要的是，它开创了一种新的成功的商业模式，对后来者的启迪很大。

不过，App Store并非完美无缺。首先，App Store仅支持苹果自身的系统平台，开发环境相对封闭，开发者的创新性受到一定限制；而从用户角度来说，无论是作为手机的iPhone、作为多媒体播放器的iPod touch，还是新推出的iPad，在同类产品中价格均属不菲，这大大限制了其用户基数，使得绝大多数手机用户被排斥在App Store之外，无法获得良好的应用体验。尽管有统计数据表明，iPod touch、iPhone全球总销量已超过4000万台，但这与全球数十亿手机用户相比比例并不算太大。况且在中国市场中，尽管iPhone销售火爆，但超过5亿的移动用户中使用苹果终端的实际比例仍然非常低。

其次，App Store对于开发者的要求十分严格，最基本的注册和身份审核通常需要14天，一旦某个环节出现问题，开发者就必须重新开始；而且不同应用程序上传时的审批时间也不一致，从一天到一个多月甚至更长，容易导致应用程序的滞后。另一方面，最初App Store的开发者可自由使用各种工具来开发应用，但后来苹果公司修改了开发授权协议，将开发者使用的工具限制为3种，甚至将当前互联网上最为红火的Flash技术拒之门外，大大限制了开发者的创造性。考虑到苹果也在App Store平台上销售自家开发的软件，这一做法便很容易理解了。

Google Android Market

Android Market是Google于2008年10月推出的手机应用商城，截止2010年4月底它提供的Android OS的应用已突破50000个。Android Market最大的优势在于系统开放性，随着越来越多的手机乃至“山寨手机”都装上Android OS系统，其潜在用户群体越来越大。但Android Market也有很多不足，比如环境过于开放以至于审核制度不严，应用程序整体质量有限，多样化的终端平台也会增加测试难度，造成软件兼容性问题，并存在一定安全风险。

诺基亚Ovi

2008年,诺基亚推出了在线程序商店Ovi Store，并提供音乐、图片等多媒体内容下载，但直到2009年10月才推出Ovi商店中文试用版，并开始在中国市场召集本土开发者和合作伙伴。与App Store类似，Ovi Store对开发者的注册审核、程序发布审核都需要几周，过程繁琐且应用程序价格偏高、中文程序也太少，其最大优势在于庞大的Symbian智能手机用户保有量。但近日诺基亚宣布将全球裁员1800人，裁员重点之一便是Symbian系统研发部门……Symbian系统的竞争力本来就每况愈下，而平台不兴旺，应用将焉附？基于Symbian系统的Ovi Store的前景，尤其是在国内市场的前景不容乐观。

微软软件应用商店Windows Marketplace

微软的Windows Marketplace for Mobile也已正式上线，目前已有超过20000款应用，开发者们可利用常见的开发工具进行开发。国内包括多普达、LG、中兴、华为、TCL等厂商均推出了Windows Mobile手机，具有一定的用户基础。



中国移动Mobile Market

与App Store等主要支持单一平台的软件商店相比，中国移动的Mobile Market支持包括Symbian S60 v3/v5、OPhone、Android、Windows Mobile和Kjava在内的众多平台，覆盖了大多数手机用户群，无论是智能手机用户，还是非智能手机用户（只要支持Kjava），都能从中找到自己需要的应用。同时，中国移动作为移动运营商，基本不存在销售自家软件的利益纠结，加上Mobile Market上应用程序的平台众多，开发者可不受限制地选择自己中意或擅长的平台，尽情发挥自己的才能、创意和积极性。

对于开发者来说，Mobile Market不存在繁琐的注册审核，只需像注册一般论坛那样通过简单的注册程序并登陆邮箱激活账号，即可提交应用。当然，应用需要经过几个步骤的测试才能上架销售。最后也是非常重要的一点，作为本土移动运营商，中国移动在收费渠道上有着巨大的优势，与国内不甚畅通的信用卡支付渠道相比，基于手机话费账户和充值卡的支付手段早已在国内许多领域有着多年的应用基础，况且中国移动现在还有了更加强大的“中国移动手机支付”和“手机钱包”支付渠道。对于非常依赖手机和在线应用的Mobile Market来说，这是核心竞争力的最好体现。



Mobile Market的应用提交步骤

更重要的是，中国移动一向热心公益事业并培养创新型人才，Mobile Market便提供了面向开发者的创业平台，而且近日与共青团中央、全国学联联合举办Mobile Market百万青年创业计划，为基于Mobile Market的移动互联网应用输送更多人才，具体活动介绍可关注本期杂志广告或访问官方网站：http://dev.10086.cn/mm2010



头牌新闻

第八届中国国际网络文化网络博览会开幕

■本刊记者 生铁


文化部文化产业司司长刘玉珠致大会开幕词


文化部市场司副司长庹祖海为获得中国网络文化突出成就奖的获奖企业代表颁发奖牌

中国最具影响力的网络文化盛会——第八届中国国际网络文化网络博览会于2010年10月21日~24日在北京展览馆举办。10月12日，网博会组委会秘书处在文化部召开了新闻发布会，主题为“网络改变未来·文化妆点生活”，旨在进一步引导网络文化发展方向，展示数字内容创新趋势。中国国际网络文化博览会是由文化部、科技部、工信部、广电总局、新闻出版总署、国务院新闻办公室、共青团中央、北京市人民政府联合主办，中国动漫集团有限公司承办，是我国“十一五”文化规划重点扶持项目，也是国内最具影响力的网络文化盛会，更是一场内容多样化、品牌国际化、服务人性化的专属于中国网络文化产业的“嘉年华”。在网博会开幕的同时，由文化部主办的“第八届中国国际网络游戏博览会暨2010中国网络文化颁奖盛典”颁奖典礼也再度亮相。本次网络文化颁奖盛典以倡导网络文化企业增强社会责任感为中心，“中国网络文化促进奖”、“中国网络文化突出成就奖”及“中国网络文化社会责任奖”三奖项成为盛典的扛鼎大奖。其中，网络游戏开发商、运营商和发行商完美世界与盛大游戏双双荣获“中国网络游戏文化突出成就奖”。这一奖项用于表彰多年来推动中国网络游戏产业发展，做出巨大贡献的开发商和运营商。巨人网络获“中国网络游戏产业推动奖”，而金山软件与腾讯公司则获得了“中国网络文化社会责任奖”。P



晶合热点

新浪游戏佳丽评选总决赛本月上演

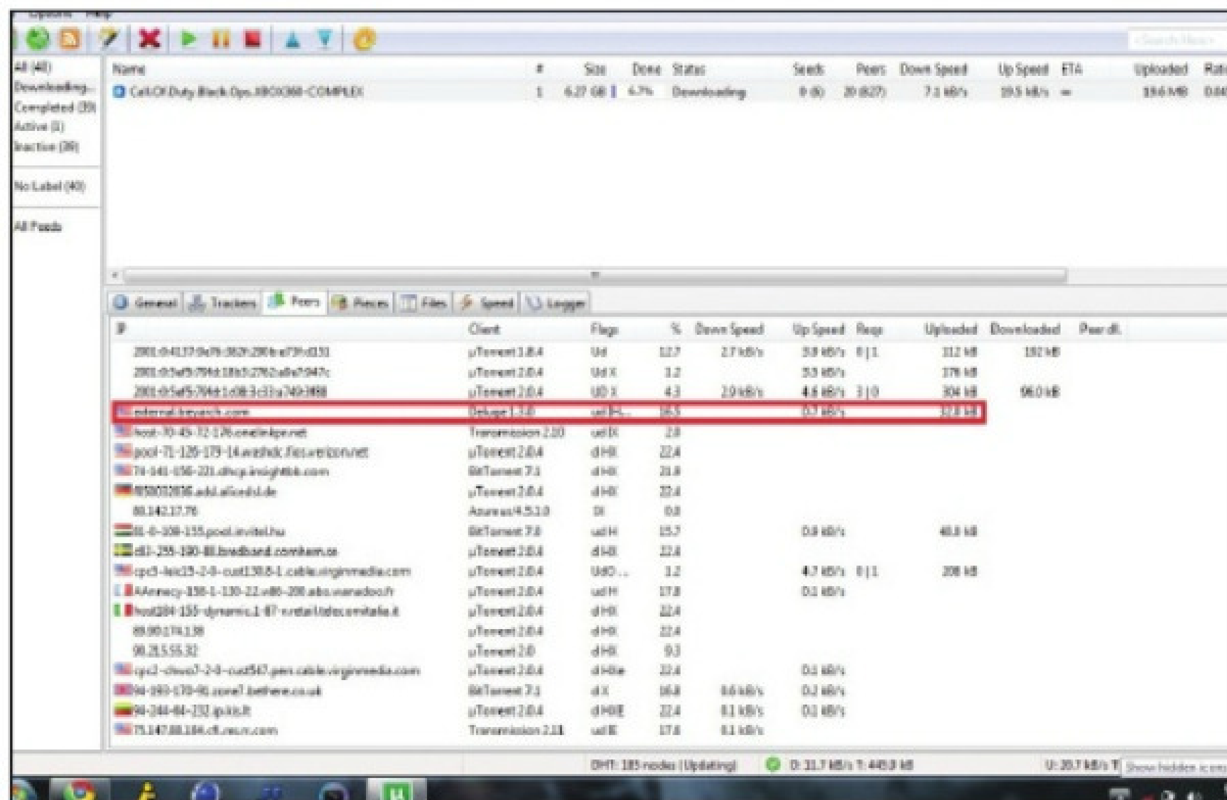
新浪游戏Ladyshow是由新浪游戏主办、旨在为游戏圈女性提供一个展示自我的平台，为游戏圈注入更多活力的一次游戏圈佳丽评选盛会，从今年4月开办以来，受到到业内和玩家的一致好评和关注。11月19日，新浪游戏Ladyshow总决赛将正式上演。在这场历时半年之久的盛



宴里，先后有200多家游戏、互联网公司的400多位游戏圈业内美女参与了Ladyshow预赛海选。最终，8位佳丽在海选、52进20、20进10、10进8的层层选拔中，得到了评委和玩家的一致青睐，成功晋级8强，站到了决赛的舞台上。决赛当日，8强选手将齐聚新浪直播室，通过才艺比拼、VCR展示、现场问答等诸多环节，向评委和玩家朋友展现个人风采，现场评委和观众的打分最终决出三甲。活动地址详见：http://games.sina.com.cn/ladyshow/。

《使命召唤7——黑色行动》开发商关注盗版行为

在《使命召唤7——黑色行动》面市前夕，其游戏开发商Treyarch正召集人马密切关注P2P世界的风吹草动，它继续雇佣IP Cybercrime，一家私人调查公司，去骚扰每一位可能持有泄漏光碟或盗版镜像的玩家。在阿拉巴马一家印刷厂被盗后，佐治亚及阿拉巴马某些大学校园里出现了《使命召唤7》的镜像种子，IP Cybercrime迅速采取行动，抢在大规模泄漏发生前扑灭这些星星之火。“我们深知几处小的管涌转瞬间会演变为灭顶之灾”，IP Cybercrime的老板Rob Holmes称。Rob Holmes称自己的



公司不会像RIAA(美国唱片工业协会)那样直接把人送上法庭，公司首先会把目标约出来谈谈，要求他们不转卖或扩散这些盗版游戏。目前率先曝光的《使命召唤7——黑色行动》镜像种子已被证实是假种。



晶合新作

《暗黑破坏神3》第五种职业登场

《暗黑破坏神3》最后一种即第五种职业已于10月25日凌晨在暴雪大会(BlizzCon 2010)上被官方所确认。这一职业名为“恶魔猎手”（Demon Hunter），一位阴郁神秘的远程攻击选手，在游戏中的地位类似前作中的亚马逊战士，配有两支十字弓，身负“Fan of Knives”、“Molten Arrow”、“Grenade”、“Bola”，以及“Entangling Shot”等技能，其中某些技能具备面杀伤及





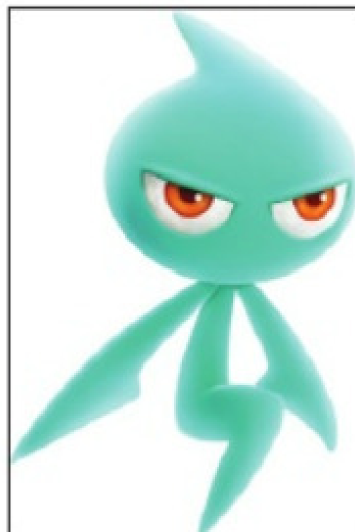
精确制导能力。尽管在今年的BlizzCon闭幕式上，有1000位玩家获得了游戏的beta key，但暴雪并未宣布该作面市日期，玩家仍需耐心等待。

《GT赛车5》有望今年发售

不久前，澳洲Sony官网上公开了多款3D电视的套装，其中一款套装包含了还未正式确定发售日期的《GT赛车5》。这款套装包括：3D电视一台、160GB的PS3主机一台、2副3D眼镜及接收器、2部3D电影、《GT赛车5》游戏一份、4款对应3D的PSN游戏。官方保证如果消费者在11月30日前预定这个套装，一定能在12月25日前为其邮递出，该套装的订购期限是10月22日~12月24日，这也许暗示了《GT赛车5》至少会在今年12月25日发售。而事实上，在10月中旬，索尼曾宣布《GT赛车5》延期上市，制作人山内一典披露帧率已经成为《GT5》开发的一个主要难点，游戏运行时偶尔会出现帧率低于60fps的情况。山内一典说：“我们的工程师每天都在抱怨说‘1080P画面是否足够，帧率是否只能是60fps’，但我认为60fps对于游戏来说是非常重要的，我们也正在努力完善这一点。不过当几种环境条件叠加在一起时这种情况就会凸显出来，特别是开启雨天效果时，游戏帧率可能会短暂的低于60fps，希望玩家们能够原谅。”他还专门举例说明：“如果你从15位或16位开始发车的话，如果前方出现溅起的水花，那时的游戏帧率可能就已经低于60fps了。”

《索尼克——色彩》公开新影像

《索尼克——色彩》公开了新的宣传影像，展示了本作的各种卖点，后面还展示了新公开的绿色泡泡能力和橙色火箭能力的片段。在不久前，该游戏还公开了2种新能力、新的场景以及几个新角色。新角色中包括索尼克的老搭档2只尾巴的迪鲁斯，另一个新搭档是小外星人“亚卡”。这种新登场的小外星人是橙色和红色，分别对应了“橙色火箭”和“红色爆破”的能力。另外公布的角色还包括两个Dr.Eggman的手下“奥波特”和“秋波特”。《索尼克——色彩》对应Wii和NDS平台，美版预定2010年11月16日发售，欧版预定2010年11月12日发售，日版预定2010年11月18日发售。





《辐射——新维加斯》获IGN9.0高分



于2010年10月19日正式发售的《辐射——新维加斯》获得了媒体比较好的评价。上一部作品《辐射3》堪称RPG经典之作，《辐射——新维加斯》采用了与《辐射3》相同的游戏系统，不过故事全新独立。它到底是否能再次成就经典？那要靠玩家随后的口碑来验证了。不过目前起码媒体给出的评分都很不错。IGN给出了9分好评，其中耐玩更是达到了9.5分，绝对可以让玩家痛快个够。其他各媒体评分大多数也在85-90%以上的标准，个别还给出了满分，当然也有个别给出了很低的分数。



晶合快评

让我欢喜让我“幽”——《南方公园》的游戏恶搞

■晶合实验室 8神经

这年头上网的人，对“恶搞”都不会感到陌生。大家都很喜欢恶搞，因为恶搞是通过很娱乐化的手法来表现主题，善于恶搞的人，通常不会缺乏想象力和幽默感，而幽默又是人人都喜欢的东西。

普通的恶搞仅仅提供娱乐，而上等的恶搞则能够提供讽刺级别的能量。笔者一直认为，对普通人来说，一次成功的恶搞案例所释放出来的讽刺能量，很可能要超越一篇严肃的批评。因为恶搞并不是与目标正面交战，它游走边锋，以目标为基础发散自己的想象力进行讽刺。从批评的角度上来看它并不严谨，但却是一次再创造的过程。如果能将人们逗乐，人们就会喜欢上这次恶搞，并对恶搞的对象产生曲解。如果被恶搞者因此着急了，有人会告诉你——“认真你就输了”！就像恶搞的经典之作《一个馒头引发的血案》，用恶搞的方式解构讽刺了《无极》，而其受到的欢迎更甚于《无极》。陈凯歌后来忍不住要起诉胡戈，这就算是输阵又输人了。

笔者在写游戏文章时也喜欢加入恶搞，比如以前恶搞评论《三国英豪2》和写《楼兰》的恶搞攻略，读者的反响还不错，我也感觉很爽。就像乾坤大挪移，让对方却难以还手，因为“认真就输了”，这让我有种“得逞了”的快感。不过这些都是小打小闹的恶搞，因为这两个游戏的素质本身确实很难被拿上台面。那些真正的大作，我是不大敢恶搞的，我也自认能耐不够。我心目中极端暴力恶搞的殿堂级大师，无疑是美国动画《南方公园》的两位主创特雷·帕克与马特·斯通。这个世界上恐怕没有这两个家伙不敢恶搞的事物，从塔利班到北朝鲜，从基督教到伊斯兰教，他们统统敢玩一把，更不用说美国政府和总统，更是他们嘲笑的家常便饭，简直是把头拎下来拴在裤腰带上玩恶搞。不过，尽管我非常推崇这两位，但由于他们的恶搞面实在太广，也难免会恶搞到我喜欢的人和物，比如迈克尔·杰克逊或者马特·达蒙，比如《吉他英雄》或者《魔兽世界》。

拉风的游戏达人8神经

对游戏玩家来说，第10季第8集和第11季13集的《南方公园》是值得一提的。S10E08以当时刚火起来的《魔兽世界》为主题，演“四贱客”（动画中的四位主角，小学生斯坦、凯尔、卡特曼和肯尼）在玩《魔兽世界》时遇到一个神秘的杀手，级别高得难以想象，因为他太“资深”，可以无视游戏规则限制，在游戏中随意PK见人就砍，就连暴雪的开发团队也拿他束手无策，只能任他在游戏中肆虐无阻。四位主角在被他虐杀了无数次之后，终于决定反击。但是神秘杀手杀得他们完全没法到高等级的地区去做任务练级，怎么办？卡特曼提了一个点子：在新手区外面杀2点经验一个的野猪，升满30级需要65340285的经验，每天只睡3个小时，练级7个星期零13个小时30分钟后，就可以集四人之力与神秘杀手一较高下。于是在激昂的伴奏音乐下，四个人没日没夜地苦练，在暴雪开发团队的帮助下，最终干掉了神秘杀手。

如果你是一个《魔兽世界》的玩家，就会知道要较真的话这一集其实漏洞很多：比如没有玩家可以驾驭暴雪之上无视游戏规则随意PK，也不可能在闪金镇外杀野猪就杀到高等级，如果一篇正规和严肃的游戏评论写成这样，只会引发玩家的嘲笑。但是《南方公园》不会被人嘲笑，它只会嘲笑别人。尽管细节上错误颇多，但是这一集却抓住了几个核心的问题：在游戏里纵横无敌的霸主，在现实中可能只是一个浑身散发着恶臭的肥胖宅男（神秘杀手是个胖宅男，四位主角在苦练到高等级后，也全部变成了大胖子，卡特曼本来就很胖，现在更胖了，连大便都坐在电脑前不动，让自己的妈妈端着马桶在椅子下接着……）；游戏中令人垂涎三尺的绝世装备，在现实中可能只是U盘中存着的一小段数据而已（影片中斯坦的爸爸如获至宝地捧着暴雪赠送的“真理之剑”——一张U盘的模样令人喷饭）；游戏中你历尽千辛万苦完成的丰功伟业又意味着什么呢？（影片最后终于干掉了神秘杀手后斯坦问：“现在我们该干嘛？”卡特曼回答说：“我们可以正经玩游戏了……”）

与此相似的是S11E13，在这一集中孩子们爱上了《吉他英雄》，斯坦的爸爸以为儿子对吉他产生了兴趣，想要教他弹真吉他时，却被卡特曼嘲笑说：“真吉他是过时的老家伙们玩的，我们这些非主流现在都玩《吉他英雄》。”斯坦和凯尔经过苦练，联手合作最终突破了无人到达的境界——得到100万分，但是游戏结束动画里却弹出一行奖励评价——“你们是真宅男。”

尽管《南方公园》 用极其暴力和夸张的方式恶搞了这两款游戏和某种“宅生活”，但是《南方公园》却一直也是宅男们喜爱的动画系列。面对这部动画所表现出的幽默，许多人也学会了用幽默的方式来欣赏。值得一提的是暴雪，在制作S10E08这一集时暴雪给予了《南方公园》大量技术支持，甚至后来还将这一集中虚构的“真理之剑”真的加入到了游戏中。面对《南方公园》的恶搞，暴雪所表现出的那种大度和幽默感同样令人欣赏。

是的，幽默感与恶搞相辅相承。不仅可以免疫恶搞伤害，还能将其转化为自身的HP。P



几个星期以后，孩子们全都变成了“死宅胖子”……

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔



竞技人生

——中国电竞人的沉浮故事

■广东 易水寒风

前言

相信你我都有这样的经历：年少的时候，认识一位漂亮的女孩，她美丽、大方、温柔，你们的相处非常的愉快；但要和这位女孩共度一生，需要你投入许多心血，你年轻时候最宝贵的时间、金钱、精力都要倾注在这个女孩身上，但即使如此最终也未必能修成正果。于是你犹豫、彷徨，衡量这样的投入是否值得，最后面对残酷的现实无奈放弃；而有些傻小子则冲上前去，为自己所爱丝毫不计成本地付出……

这个女孩名叫电子竞技。

你我都热爱游戏，但你真心去追求过吗？

多年之后，你也许突然想起当年的恋人，得到幸福了吗？当年勇往直前的傻小子，现在过得好吗？

近年来国家对电子竞技逐渐解封，由国家体育总局支持的ECL电子竞技冠军联赛也步入轨道，发展电子竞技的问题逐渐从幕后走向台面，电子竞技也逐渐被社会接受，尤其是许多青少年对电子竞技行业充满了理想和向往。但社会主流对电子竞技直播这个行业还是缺乏了解，电子竞技各项活动是如何运作？从事电子竞技传媒的企业是如何盈利？在你眼中，做电子竞技的人是什么样子？这个行业的从业人员如何生存？

下面就请让笔者带你走进坐落于江苏无锡的PLU游戏娱乐传媒，和台前幕后电竞传媒人和职业选手一起生活，一起工作，和傻小子们一起探访当年的恋人。

上篇 昨天的他们——无人喝彩

“资深马仔”

电竞圈的人大部分是宅男，见生人比较木讷，不善言辞，但X总比较例外。X总是四川人，都说四川人能聊会扯，加上X总混迹电竞圈有六七年了，对圈内人情世故比较熟，也爱扯八卦，于是到达PLU的第一天，由X总这个话痨负责接待我。

与有辽宁文广集团和上海文广集团支持的同行GTV和 SITV不同，PLU游戏娱乐传媒是势单力薄的民营企业，在经历了多年中国电竞的风雨沉浮后，许多民营同行都倒在了沙滩上，而PLU存活至今实属不易，还继续坚持每天直播星际争霸1、星际争霸2、DNF、DOTA等各种赛事。在如今的中国“星际”界，比赛的组织、策划、“星际”节目的包装制作，PLU可以算是很不错的。12岁的《星际争霸》作为一款老游戏，在PLU论坛拥有每日近240万的流量，离不开其成员们坚持不懈的努力。

——“你可以住我们宿舍，我那间房就我一个人住。因为我每天很晚睡觉，其他人受不了搬出去了，所以我享受独居待遇。你不会介意吧？”X总点燃烟，悠悠地说道。

——“没事，我平时也两三点才睡。”

——“两三点？太早了。我每天五点前睡不着。”

由于各种游戏直播和活动大部分是在晚上，所以PLU的人作息时间也不太正常：上午是睡觉时间，下午1点上班，录各种游戏节目，拍广告片和纪录片，到了晚上直播或者转播各种赛事；等比赛结束一般都晚上九十点，收拾下出去吃晚饭兼宵夜；回家洗漱聊天到凌晨才睡。

而X总比其他人睡得更晚。当年PLU成立的时候，X总就是创始人之一。当时著名的星际战队SvS的队员合伙成立集资成立PLU，有的人有钱出资，有的人懂技术做编导，有的人人脉广到处联络活动和赞助，而X总则是“劳力入股”。

PLU办公所在地，每当夜幕降临，办公楼其他企业都下班回家时候，PLU办公室依旧灯火通明，晚上大家休息的时候，也是他们最忙碌的直播时间。



PLU办公所在地，每当夜幕降临，办公楼其他企业都下班回家时候，PLU办公室依旧灯火通明，晚上大家休息的时候，也是他们最忙碌的直播时间

“在PLU我是资深马仔。”说起当年故事X总又点燃一根烟。当年在四川师范大学读书的X总，因为在校期间星际打得好，加入了当时著名的SvS战队。“不是跟你吹，当年大学生活费都是靠打比赛的奖金赚的。”

毕业后，X总被家人安排进了家乡的工商局工作。自由散漫惯了的X总，在忍受了事业单位条条框框一个多月后，受SvS的队友——也是后来PLU的老板陈琦栋的诱惑，从四川的一个小县城来到了上海PLU，开始了他的“傻小子”生活。

从那时起X总养成了晚上睡不着觉的习惯。由于中国的游戏赛事往往在物质上所获得支持有限，每次PLU承办的活动都只有有限的人手和有限的时间准备，像X总这样的资深马仔在活动前就只能加班加点布置场地，白天时间不够就晚上做，晚上还做不完就通宵做，通宵还没做完第二天白天接着做，如此循环直到活动开幕。

——“如果事先安排周详计划妥当，不会有这么多手忙脚乱的事吧？”

——“很多事情是预料不到的。比如赛前几天赞助商突然有了新想法，要加个横幅广告牌什么的，我们就得通宵加班；比如场地供应方有时候会突然要断水断电，我们就得求爷爷告奶奶塞红包让他们维持水电供应。”

2007年的冬天，PLU承办了一个魔兽比赛。当时的PLU没有太多经验，在赛事组织和场地布置上乱成一团，加上各种意外的发生，X总等一干“马仔”通宵干活。排线、布置广告牌、安装设备、搬运脚手架、布置座椅、调试比赛机器……最后到深夜终于做好了，已经没有回宿舍的公交，只能在睡赛场。1月的上海很是阴冷，赛场更没有任何取暖设备，X总只能睡在别人友情提供的睡袋里。

“那天晚上很冷，”X总长叹一声，在烟灰缸按灭了烟头，“老子卷成一团还是冻得直哆嗦，就像路边的野狗……”

虽然成功举办了一系列的赛事和活动，在业内也有了一定声誉，但现实中的创业永远不像小说和新闻故事中那么一帆风顺，尤其是还处在开荒期的中国电竞。事业上的忙碌虽然辛苦，但赛事的成功总能换来欣慰；通宵加班不算什么问题，往后PLU即将面临更大的挑战。由于资方的撤出等一系列问题，PLU在2007年里有7个月没发出一分钱的工资。那段灰色的日子里员工们走了一大半，只剩下几个厚脸皮的傻小子还留在PLU。留下的人吃住都在公司，生活费只能找家人朋友救济。X总开始让老爸每个月多给点“烟钱”，抽的烟却从20块一包变成5块的；摄像师光哥刚辞去浙江某电视台的职务，满腔热血来到PLU准备投身电子竞技，结果碰上困难期没工资拿，工作多年的他只好再次厚着脸向家人要钱；准备和女友畅想美好未来的导演小谢，只好中止了充满野心的幻想，成为一个围着女友转的居家男人。

——“当时家庭条件不太好的都坚持不下去了，有的人每月还要寄钱回家给父母弟妹，让他们大半年没收入太为难了，所以他们的选择我们也可以理解。就我们几个还能啃老的家伙撑下来了。”

——“当时你有没有走人的想法？”

——“有个锤子。当时老子还是个热血青年，眼前没别的想法，就是把别人的欠款讨回来，让兄弟们抽好烟，吃点肉。”

无论是现在还是当年，无论是新兴行业还是传统行业，无论是陌生人还是熟人关系，中国商业信誉的可靠度都是令人怀疑的。那时候国内某知名网游运营商与PLU合办活动，有几万元的项目款拖欠，“资深马仔”X总就负责追讨这笔欠款。讨债在中国一直是个难题，要债的低声下气，欠债的趾高气扬。讨债的过程就不渲染矫情了，如果当年你在上海浦东看到一个叼着5块钱的烟、一脸没吃饱的神情、7月的烈日下背着笔记本、没钱打车徘徊在游戏公司的愣头青年，那就是X总无疑了。


除了广告费赞助费之外，出售电竞周边产品也是PLU的盈利手段之一。图为工作人员在为新键盘广告拍摄宣传照

怕老婆的臭皮匠

在PLU有个魔咒——PLU成家的男人都怕老婆，从导演小谢，到摄像光哥，再到解说二龙，甚至谣传老板陈琦栋也惧内。据我揣测，导演谢逸仙大概是从那7个月没工资的时候开始让出家庭地位，学会“尊重老婆”的。经济基础决定家庭地位，“我老婆的收入是我的好几倍，你说呢？”关于家庭排名问题，谢逸仙笑着回答。

27岁的谢逸仙是湖北人，有着南方男人的婉约——或者叫闷骚——说话时候温婉柔长略带少女般的羞涩，底气不是那么足，讲笑话时候也是自己先忍着等别人笑出来后眼神才流露出一丝得意。当年谢老爹给他取名字的时候，希望他成为想孙逸仙一样的有志人士。大学期间搞了几年网管，在当地网吧界小有名气，毕业后就来到PLU开始他的导播逸仙之路——其实也就是做导演的跟班，切画面上字幕什么的。由于比较柔和，所以我大胆揣测谢逸仙这类技术型内向男刚开始做导播和人交流时候一定被小宇宙强大的人欺负过。好在这种小问题没有困扰他太久，因为更大的麻烦来了。

2006年11月的某一天，PLU魔兽部门从组织到解说到制作的人突然毫无预兆地集体跳槽。前导演挥一挥衣袖带走了所有的导播人员，留下一帮对导播设备一窍不通的业余人士大眼瞪小眼。当时PLU正接了steel series女子魔兽比赛，解说和制作没了可以借人可以找其他臭皮匠顶，但导演没了直播怎么办？老板陈琦栋环顾四周，发现在这帮业余的“臭皮匠”中最专业的就算谢逸仙了——至少他还会切字幕。于是便有了下面的对话：

陈总语重心长地问谢逸仙：“直播设备的线路清楚吗？”

“你说全部吗？”——搞技术的语言都要求精确。

“恩。”——陈总心情更加沉重。

“导演没教过，基本每根接线都是导演自己接的”——天空一朵乌云飘过。

“那……，你研究一下能接出来吗？”——老男人没那么容易死心。

“给我一点时间。”

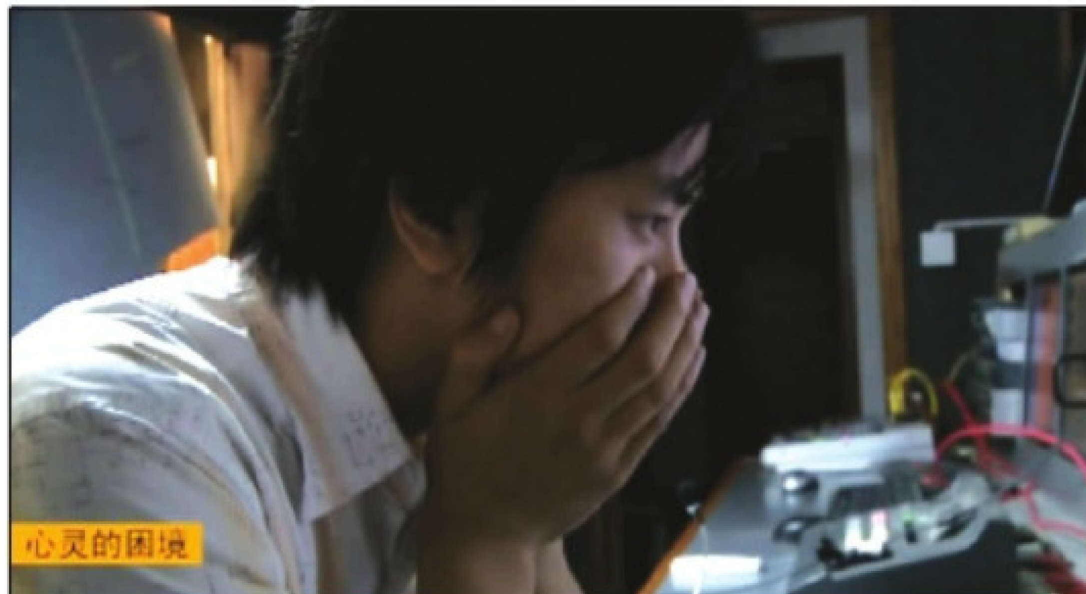
救命稻草出现了。这颗稻草像土狗一样拿着图纸趴在地上或者钻进角落研究线路。狗日子过了3天就结束了，一个搞网管的外行臭皮匠自学成才，把前任留下的蜘蛛网线路和直播机器上莫名其妙的按键全部看明白，然后和X总等纯爷们在12月的夜晚没有任何取暖设施的房间熬夜排线……

steel series女子魔兽比赛居然成功了。完事后陈琦栋被人抬了回去，其他人也基本都躺下了，只是那颗救命稻草还要挺直了腰板过狗日子，因为接下来的10天还有种族对抗赛……

现实生活不是励志喜剧，臭皮匠们在大难之后也没见后福，胜利后没见大团圆结局，狗日子后也没有鲜花美女和致敬的红领巾，倒是老天更加的赏识——天将降更大的任于臭皮匠也，谢逸仙开始经历那7个月没一分钱工资的日子。员工走了一大半，还剩下一帮惆怅的苦行僧过着灰色的生活。

谢逸仙用迷离的眼神回忆着那段日子。凝神，皱眉，点烟，“我也不记得是怎么过的。印象中最落魄的时候，脚上的拖鞋穿坏了也没钱买新的。”

灰色的生活还是有一些波澜，中途有几次帮一个企业做活动宣传的网络转播，谢逸仙和其他臭皮匠们穿着烂拖鞋扛着机器忙活了一天，拿了一千元报酬。在繁华的夜上海找了家便宜的路边小餐馆犒赏了下自己后，还剩下几百元余款。不患寡而患不均，二桃为难三士，这几百元让兄弟们犯难了。在经过各种自私和无私、义气与己利、天使与恶魔的交锋后，臭皮匠们拿着这微不足道的几百元回到了公司做了点福利——和其他几个嗷嗷待哺的“同胞”去了电影院看了场《变形金刚》。



学技术出身的谢逸仙，经历了各种磨砺后成长为PLU的中坚力量，现在却面临如何管好手下这群大孩子的问题。技术上的问题他可以埋头攻关，手下的孩子们如何管教却只能无师自学

微薄的分红对苦行僧的单调生活也许没什么意义，但“同胞”们带来的一场电影也许能给灰色的日子带来一丝色彩。多年后回想起来，那场《变形金刚》应该是人生中最难忘的电影。

如今27岁的谢逸仙两鬓偶有白发，虽然在PLU待了4年、身为总导演掌管一切播出事务，但他知道自己还是很嫩。PLU的成员大多是年轻人——大学刚毕业一两年的，甚至还未毕业就休学跑来

工作的。这些年轻人虽然有一腔热血，但工作经验和为人处世都不太成熟，在办公室里嬉闹散漫，活像是个大学社团。搞技术出身、性格内秀——或者说闷骚的谢逸仙没有太多管理经验，让这帮大孩子们服服帖帖听话对他来说是个难题。

“虽然看起来很没规矩，但倘若像其他企业那样一本正经十分严肃的坐在办公室，那么我们的效率反而会低下。相比其他依靠传统媒体的同行，有时候我很羡慕他们，有着充足的资源，顶级的设备，大量的技术支持人员；有时候我又很同情他们，他们也是一群有想法，勤奋上进的年轻人，可是，总会受到这样或那样的一些限制让他们的想法创意没法发挥。自由活力和无限的创意就是PLU的风格和核心竞争力，这也是观众们喜欢我们的原因。”

采访结束的时候，谢逸仙带我去参观他刚装修完成的新房。谢逸仙站在他的新房的阳台上，眺望不远处的PLU所在地的白色办公楼，说着工作和生活上的琐碎。房子是2008年买的，当时全国楼价还未起飞，谢逸仙和老婆买房后也顺水推舟的结婚了，成为无锡PLU第一个成家立业的员工。“看看我刚装修好的新家。其实搞电竞的也没有那么惨。”

“穿过幽暗的岁月，也曾感到彷徨。当你低头的瞬间，才发现脚下的路。心中那自由的世界，如此的清澈高远……”

——许巍《蓝莲花》



娱乐与恶搞的草根精神融贯在PLU的节目中，这也是深受观众欢迎的原因。图为解说在节目中模仿选手的心形欢庆动作



这是PLU自导自演的娱乐片的截图

中篇　今天的他们——成功解说的自我修养

一个专注的疯子

“欲让其死亡，先让其疯狂。”

“大师”郁小刚做完直播解说，穿着运动服和跑步鞋，从PLU办公室跑步回到宿舍。无锡PLU坐落在无锡市惠山区，这里刚开发不久，配套的公共服务设施还不完善，大部分员工都是骑十几分钟的自行车上下班，而郁小刚则经常选择跑步返回。

做电竞的宅男们，长期面对电脑缺乏体力锻炼，对身体机能都有负面影响。作为PLU为数不多的中年人，34岁的郁小刚知道养生的重要性，在抽烟喝酒熬夜蔚然成风的PLU，郁小刚拒绝了一切不健康的恶习。其他人在酒店享受饕餮盛宴、在KTV引吭高歌、在客厅喧闹《三国杀》的时候，郁小刚更多的是做一个宅男，宅在自己的房间里静静地看着录像，掐着秒表，写着笔记研究星际——彷佛大隐于市的贤者，身边的浮华都与他无关。

“大师”这个的称号全称是“泛亚太地区星际战术“大师””。作为选手他的战绩并不突出：2006年CKCG上海区季军，2007年IEST上海区季军，也只是2008年担任星际争霸中国队主教练的履历稍微惹眼。如果仅仅是这样的成绩在中国星际界也只能算是泛泛之辈——纸上谈兵的人多了，相信你我身边都不乏此类人。在PLU担任常年星际解说，有着上千场解说韩国SPL、OSL、MSL和中国各类比赛经验，对各类战术时间能以秒为单位精确计算——这好像也不太突出，国内其他解说也花费不少心血。

他的特色在于他的既专业，又带有搞笑和讽刺风格的解说，堪称“星际界”的黄健翔和周立波：

——“今天是11月11日，既是WCG世界总决赛的开幕日，也是我们传统的光棍节，在这里我们也祝一直是光棍的和刚刚成为光棍的朋友们，节日快乐，当然我也是。其实光棍不可怕，可怕的是光棍失去了对森林的想念，所以在这里也要和大家共勉（唱）：心若在，梦就在，天地之间还有真爱。只要你心中有梦想，只要你肯努力奋斗，我相信你未来一定会找到空空啊，兰兰啊，枫枫啊诸多的美女作为伴侣，所以任何时刻不要放弃，你一定会有美好的未来。”

——“人族前线的机枪兵迫于压力，只能回防协助自己开矿，这都是被逼的啊。这让我们想起迈克杰克逊的一首世界名曲，有几句是这么唱的：逼的，逼的，都是被逼的。”（迈克杰克逊名曲《beat it》副歌部分的谐音）

——某场比赛由于硬件问题中断，经过漫长时间的调试等待，比赛终于恢复——“大师”：“终于是恢复了，出了什么问题也不向大家说明，搞得我们这些不明真相的观众的小心肝扑通扑通的乱跳。”

——“虫族想趁人族主力外出之际偷袭。但人族家中门口有2个地堡，还有喷火兵，想互拆？门都没有，别说门，窗户都没有。”

——当“大师”看好的选手被意外淘汰的时候，失望之极的“大师”在节目中放声高歌：“可惜不是你，陪我到最后，曾一起走却走失那路口……”

34岁的“大师”郁小刚在节目中有着与年龄不相称的激情和热血，各种名言佳句各应讽刺信手拈来，有时还将时下潮流事物在节目种嘲解一番。在看腻了严肃的直播节目和呆板解说之后，观众对郁小刚的这种风趣草根的解说风格非常欢迎，各种粉丝疯狂追捧，在百度上“大师”这个词条搜索已经被郁小刚给占据。

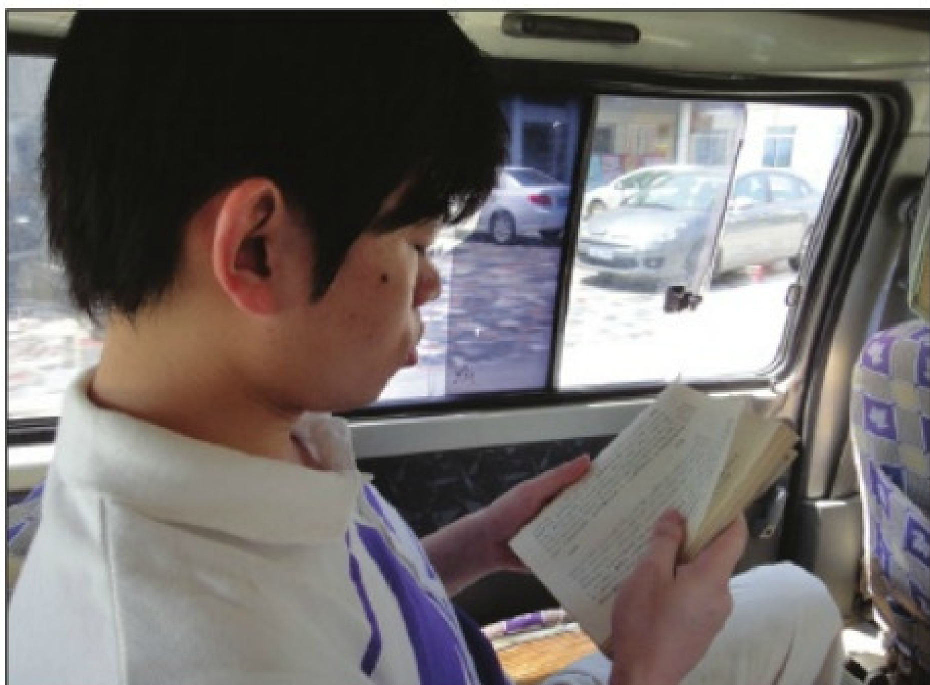

“大师”（左）和PLU老板陈琦栋，在讨论节目细节。由于人少经费有限，在人手紧张的时候，退居幕后的陈琦栋有时也会上镜解说

荣耀光环并没有让郁小刚名利双收。34岁的他至今未婚，还和PLU员工一起住在集体宿舍中，和其他人一样睡着上下铺的双层板床；在PLU的办公室也没有他专属的办公位置——除了解说出镜，其他时候大多是在同事位置上蹭电脑；闲暇时候跑跑步，每天早晨当其他人还在睡懒觉的时候，独自在阳台读《唐诗三百首》《实用播音教程》《孙子兵法》，为丰富自己的解说内容做好准备——这个场景让我想起《喜剧之王》中周星驰研读《演员的自我修养》的画面。

据说“大师”家境不错，家人在生意场上有所建树。“我可以过非常安逸的日子，我可以有美妻爱子，幸福生活。然而我为了星际，全部放弃，承受父母的责难、同学的轻视、亲友的不解、邻里的揶揄。我自费来到PLU，只干活不赚钱，连路费都不报销，没有收入，没有娱乐，没有周围的认同感。但是我始终坚持我的信念，中国星际如果多几个像一样的人，何愁打不败韩国星际？然中国之大，却只有我一人。”

在去上班的路上，“大师”在读《唐诗三百首》，为节目中的即兴发挥做准备。

在常人来看，生活中的“大师”是个怪人。虽然“大师”经济条件很好，但身边的消费品除了键盘鼠标稍微讲究外，其他几乎无欲无求；当我们高谈时事潮流的时候，“大师”往往沉默不语，然后突然不着边际来句：“你说飞龙配小狗在中期代替蟑螂刺蛇会不会更好？”当我们提起他感兴趣的话题，他会自顾自说个不停，也不管其他人是否搭腔，放佛他独自站在一个漆黑的舞台上，一盏追光灯对着他，对着台下空荡的观众席尽情地演讲。和20来岁的年轻人一起，“大师”显得有些距离感，年轻人的活动他参与不多，当我们吵闹着玩《三国杀》的时候，他更多的只是站在后面一语不发地看着我们，然后不知什么时候一语不发地离开。


在去上班的路上，大师在读《唐诗三百首》，为节目中的即兴发挥做准备


由于资金所限，有的办公室没有安装空调。在炎热的夏季，大师在不出镜的情况下赤裸上身激情解说韩国星际比赛

有些怪异的“大师”在星际圈中也不是一帆风顺。“大师”的徒弟[SvS]fengzi在WCG上的意外失利，引起了不少对手的嘲讽，有人认为“大师”的纸上谈兵误导了[SvS]fengzi，没有发挥出应有的水平。这次争论在星际圈中掀起很大波澜，许多人对“大师”的训练方法和水平表示怀疑，让埋头研究星际的“大师”不得不站出来反驳：“你在否定一个24小时都在思考星际的人，你在否定一个研究了5年星际战略的人。你可以说我操作很烂，基本功也很差，但请不要怀疑我的对星际的虔诚，我对星际的理解和热爱。”

由于资金所限，PLU有的办公室没有安装空调。在炎热的夏季，“大师”在不出镜的情况下赤裸上身激情解说韩国星际比赛。

此后的“大师”更加低调和沉稳，活跃在各大星际网站论坛的日子已经远去，也谢绝了不少媒体的采访，把有限的激情和活力保留在节目中，下班回家就窝在自己的房间做一个简单专注的人。相对喧闹的社交，他更喜欢安静世界里追求星际中“禅”的境界。

“大师”是个怪人，是个疯子。在常人看来，莫扎特是疯子，达芬奇是疯子，爱因斯坦也是疯子……化学在古代被当做炼金的把戏，物理被人当做蛊惑平民的巫术，然而却因为一个个疯子们的钻研，才让这些被人看做“不务正业的把戏和巫术”从阴暗的实验室走进大雅之堂。

发展与出路

PLU之所以在同类游戏传媒种出类拔萃，在于节目的亲民草根风格。很多观众在劳累一天后观看节目图的是轻松愉悦，而不是像新闻联播一样的刻板和严肃——很多国内游戏传媒的风格受中国的电视影响，在游戏种展现严谨的一面，却忘记了游戏的娱乐本质。而在PLU的节目中，始终保持娱乐恶搞氛围：主持人们在节目里唱歌、给选手们起外号、甚至把选手们请到PLU来一边观摩他们打游戏，一边拿选手的花边新闻来八卦…… 如果把电竞传媒和电视传媒类比的话，PLU就相当于湖南卫视，“游戏中要有欢笑常在”。

但观众的认可并不代表企业运营顺利。对于大师这一辈游戏人来说，做游戏是依靠自己的无限的兴趣来投入，加上自身相对充裕的物质条件，才能保障坚持电竞传媒事业。但一个成熟的行业不能光靠爱好者的热情来维持动力，如何融资、如何稳定可靠盈利、如何获得社会主流认可、如何培养新人保持活力，都是电竞这个年轻但体弱的行业需要解决的问题。


胡子拉碴的宅叔二龙。由于在无锡只能睡办公室，使得他没什么机会打理自己的体味和胡须。不过男人认真的时候最帅，这时胡茬和体味反而烘托他的形象

PLU的解说二龙家住上海，但每周都要搭乘高铁来往于上海与无锡之间，“是华东地区第一批‘被高铁’的人”。创业初期的PLU本来所在地是上海，但由于房租物价等原因演播室搬到了成本相对低廉的无锡惠山区，只剩下负责外联和广告的人员留在上海。倘若说大师是专注型的精才，那二龙就是全能型通才。在节目上由大师负责专业的数据统计和技术分析，二龙则依靠自己的反应和机智充当小丑为观众提供各种笑料；在节目下大师闭关修炼星际理论，二龙则活跃各大媒体社交场合担任“男公关”，为PLU自办的各大赛事联络合作伙伴和资金赞助；在比赛前大师收集各个选手资料和台词，二龙在忙于设计新颖的比赛赛制和舞台效果；闲暇时大师会读书看报，而二龙每个周末还要去上海文广集团下属的游戏风云频道做节目嘉宾，为PLU能早日融入社会主流媒介而摇旗呐喊。

事实证明，通过游戏风云频道这个电视媒体平台的宣传效果很不错，PLU的受众群多了许多各个年龄层面和社会层面的观众——以往PLU的节目只能在网络上直播，虽受网友欢迎，但那些很少接触网络的青少年和中老年人对电竞还是知之甚少；与游戏风云频道合作后，更多只看电视的观众也能收看到PLU的游戏直播，“很多年轻的观众在家中吃饭的时候打开电视看我们的节目，渐渐父母长辈也跟着一起观看，一起欢笑。”2010年9月11日，韩国星际争霸最高水准的OSL联赛决赛来到上海寻求本地合作，游戏风云频道成功接下了这笔合作项目，并邀请PLU作为合作伙伴承办。这次跨国跨行业间的成功合作，让韩国方面看到了中国电竞的潜力，也让中国方面看到了电竞职业化规范化的前路。

在直播的观众喧嚣和媒体的闪光灯后，二龙回到无锡办公室的小房间，在一角的沙发上和衣而眠。身为已婚男人的二龙在上海有着娇妻和温暖的卧房，但在无锡办公室他只有一张简易沙发，和一个没有淋浴无法洗澡的卫生间。在无锡做完节目后的二龙，带着保存几天的男人体味回到上海，也许免不了老婆的唠叨，但对于一个有志于事业的男人来说，会心一笑，这又算的了什么呢？

“让青春吹动了你的长发让它牵引你的梦，不知不觉这城市的历史已记取了你的笑容……”

——蔡琴《追梦人》

下篇　明天的他们——原谅我这一生不羁放纵爱自由

孤单的理想家

——“大师，你认为成为一个好的电竞解说，首要的条件是什么？”

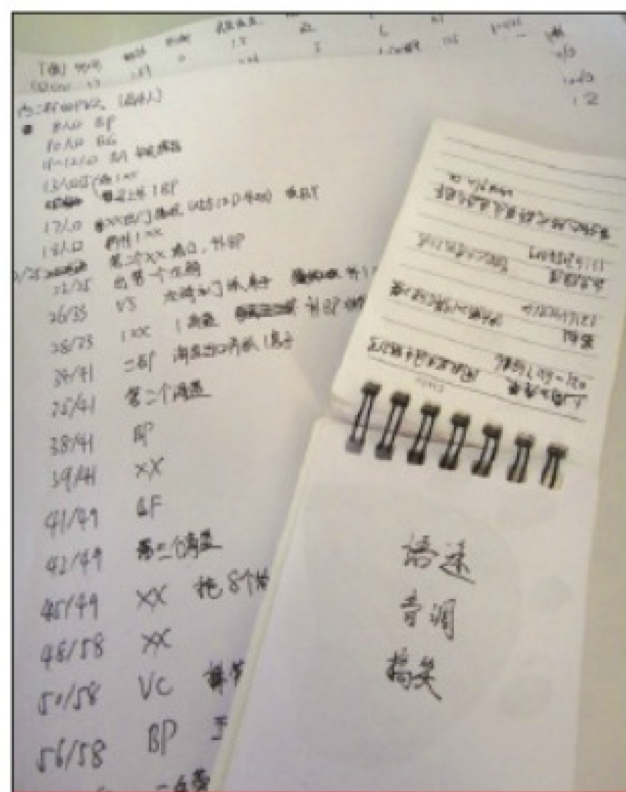
——“……爱读书。”

——“为什么是读书？形象、普通话、对游戏的了解难道不是最重要的条件？”

——“形象可以包装，发音可以矫正，游戏可以花时间掌握，但一个人读书的习惯却很难培养。一个解说有阅读的习惯，有丰富的阅历，才能提高节目的内涵和档次，能够向观众传达积极的价值观，才是好节目的灵魂。”

在长辈们心中，什么样的人才会放着正经事不做，跑来做电子竞技？不务正业的混混？成绩不好不会读书的坏学生？还是事业不得志沉迷游戏的自闭男？

然而在星际圈子里，有上海交大的毕业生在担任导播工作，有北京大学数学系的职业选手DPR，有从浙江大学毕业从事主持的前星际职业选手Phoenix66，有来自南京、绍兴等电视台的工作人员来给予专业支持，以及怀着当解说梦想辞职来PLU的华硕前工程师小王。


新解说小王的笔记，详细记录各种战术的要点，以及每次解说的不足之处

新来的星际解说小王，瘦高的个头，戴着理工男生标志性的眼镜，说话有着苏州男人的文气。几个月前他辞掉华硕工程师这个看起来体面稳定的工作，来到无锡PLU做解说、兼编辑、兼活动策划、兼客服、兼媒介外联，以及负责上传比赛录像等各项杂活。资本市场总是希望用最少的成本创造最大的利益，小王从以前固定而单一的工作环境跳槽到PLU做鞍前马后的多面手，薪水少了大半，有时还要加班到深夜，下班后自己一个人头顶皓月繁星、骑车3公里回到宿舍。

但是小王觉得很快乐，“做星际解说是我的梦想，只要能做解说，只供吃住不给薪水我也愿意！”27岁的大男人说话中带着与自己年龄不相符的理想和天真。刚来不久小王就得到解说韩国星际联赛的机会——做一个第一手接触比赛的解说，这是包括小王在内许多游戏迷的梦想。可惜小王没有大师那样对星际多年的研究，也没有二龙那样天生的搞笑细胞，学理工出身的他一直都很内向羞涩——“以前买东西都不和售货员说话，

用手一指然后给钱就走，更没有讨价还价”，这样的状况直到离家上大学后才有所改观。长期单纯的学习和社交环境没有让小王的语言表达能力有锻炼的机会，于是当他上台解说后迎来的不是掌声，而是观众铺天盖地批评：“声音太弱了，有气无力”“局势判断错误，太外行了吧”“恩恩啊啊的语气词太多了，说话不能连贯流畅点吗？”

如何补充新的血液，是中国电竞界面临的最大问题。无论是职业选手，还是台前幕后的解说和工作人员，眼下的环境对新人的欢迎和容纳程度都十分有限。不被社会主流认可，没有社会影响和地位，没有可靠的福利待遇保障，没有行之有效的盈利方式，使得电竞从业人员有时要面临不被家人理解，吃了上顿没下顿，或者仅能趁年轻吃青春饭的问题。热爱电子竞技的年轻人很多，想投身电子竞技的人也很多，但太多的不稳定因素，让不少圈内人半途而废，让圈外人望而却步。像小王这样，靠热情和理想支撑的人又能走多远呢？



下班后，一帮大孩子们在宿舍内玩起《三国杀》，来弥补长期面对电脑而缺失的社交生活。PLU的宿舍是在小区内由公司租的商品房，然后免费提供给员工住宿

“刚来的时候，父母几乎每天都电话问我：做这行有前途吗？我不知道怎么回答他们。”

PLU的办公室地处开发区，周边没有任何餐饮服务设施，小王他们每天只能电话叫外卖解决伙食问题。而且在做解说之前是不能吃饭的，“空腹才能保持头脑清醒，吃饱了反而打不起精神”。于是小王中午11点叫来的外卖盒饭中午，往往要等到节目结束后才能“和晚饭一起吃。”为了弥补对星际的了解不足，小王发挥理工男生的特长，搜罗各种战术的资料，包括各种兵种数据，和几分几秒造什么兵做什么事，用手抄的方式记录在笔记本上来强化记忆。在一次节目中的无意自我介绍：“大家以后就叫我小王吧”，这句口误被好事的观众抓住把柄，“小王吧”就成了观众取笑的外号——好在经过了一段时间的磨合，小王也渐渐心宽不在意，观众也只是善意的玩笑。至少通过这次口误，给原本单调的解说带来了一丝欢乐，没有幽默元素的缺点也被不经意的弥补了。

在几个月的磨合和摸索后，虽然有些观众对小王的解说抱有异议，但至少小王成功度过了新人最艰难的开荒期，在圈子内也算小有名气，也许小王的父母此时能够理解儿子的选择，并为坚持理想的儿子而骄傲。

再伟大的理想也要在残酷的现实面前低头，27岁的小王最近被父母催婚唠叨的厉害。在父母那代人眼中，这个年龄的单身男人已经到了剩男的底线，应当找个稳定又体面的工作然后觅妻生娃才是正道。在PLU这个宅男聚集地，小王过着简单的办公室宿舍两点一线的生活，远离灯红酒绿的同时也少了很多接触适龄女孩的机会，恐怕小王在不久的将来也要接受父母安排的相亲了吧。

在某个晴朗的夜晚，我们几个同龄人躺在宿舍卧室聊着过去、现在和将来。聊到深情处，小王依稀说起当他还是个前途光明的工程师的时候，也有个相好的女孩，只是现在转行做电竞后“前途暗淡”，那女孩也就渐行渐远。

“如果我继续留在那做工程师，也许她不会离开。她太现实了，让我太失望……”

“请叫哥职业选手”

“哥是玩职业的好吧。”20岁的小K是标准的90后，算是我们这最小最嫩的人，却总喜欢虚张声势地以“哥”来自称。和许多年少轻狂的同龄人一样，小K喜欢和住在一起的话痨X总抬杠，从小学一年级开始就是同龄圈中的游戏王，青春期的小K为了弥补社交的缺乏每周按时守着《非诚勿扰》看着他迷恋的11号女嘉宾兰显丽。

“哥的星际水平不是你们这帮菜鸟望尘莫及的好吧。”小K的水平的确能算得上职业选手，在星际1的时候据他自称曾和国内著名选手F91不相上下。现在星际2的大潮扑面而来，于是自认为游戏才华横溢的小K加入了一家国内著名星际2职业俱乐部，目前在PLU接受大师的指导和训练，摩拳擦掌准备在星际2大展拳脚一番。作为一个APM250以上的“职业选手”，他每天的任务就是在星际2韩服战网上和高手练习，目前成绩在韩服钻石组60名左右；由于星际2还是新兴的项目，就算是PLU内部对星际2的熟悉的人也不多，于是“具有职业意识”的小K也会被邀请去做嘉宾解说星际2的比赛。

“当年哥还在街机房混的时候，那片区哥的水平就是数一数二的。那帮大孩子赢不了我，就只能用拳头来赢我。呵呵。”说起被揍的往事，小K还是一脸得意的样子。

“哥17岁就出来混社会了。”今年20岁小K的年龄在电竞选手中已算偏大，但在社会上但还属于早上八九点钟的太阳。从小机灵聪明的小K从小学一年级开始就接触电脑，并无可救药地染上星际争霸的成瘾症。出来混社会后，和许多同龄打工仔一样，小K到小天鹅洗衣机厂做装配工人。天生机敏好动的他也许不太合适流水线上简单机械的生活，坚持了一段时间后，在今年这毛头小子决定将自己的兴趣转变成工作，辞了单调的装配工作专心来做职业选手。

——“*你家人支持你做职业选手吗？*”

——“*当然，相比混日子，这也算是正经事。*”

职业选手的生活也不是那么简单美好，小K目前也只是在战网上练习，还未在正事大赛上取得成绩，所以俱乐部不发放任何工资，他的生活开销目前还得由父母来承担。其实在国内电竞圈中的职业选手中，除了Sky、Infi这样顶尖明星之外，其他能在正式赛事取得成绩的普通选手月收入也只在一两千左右，有时拿了奖金要和俱乐部分成。但更多的是像小K这样的“准职业”选手，有着不错的水平，欠缺展现实力的机遇。这些尚未出成绩的“准职业”选手往往只是俱乐部的二线三线队员，俱乐部并不给予工资和其他待遇，甚至“准职业”选手不和俱乐部一线队员一同生活和训练，平日只能靠自己练习和自我督促提高，只有在正事比赛中打出成绩才有出头的机会。而想要打出好成绩，除了天分以外还需要后天的培养和指导，加上大赛的经验磨砺才可能出师成才，而这些就意味着你想出人头地前自己要承“准职业”阶段

的所以成本，你得抛开生活和其他工作来专心研究游戏，你这段时间的生活来源只能找家人提供。

因为要在韩服练习，所以小K的生活是日夜颠倒的。由于国内的网络状况不理想，想流畅地在韩服游戏只能等到半夜三更的时候，别人都睡着了网速才比较理想。为了把握难得的机会，小K经常从凌晨一直练习到第二天中午，当网速开始卡的时候才停下来睡觉。每天晚上我们都伴着噼里啪啦的键盘声入睡——偶有键盘声停止了，那是他心乱的时候，需要出来抽烟定神。

小K的烟瘾很大，一天两包利群，每当对战输了的时候、心烦意乱的时候、瞌睡来了的时候，都要靠烟来提神。遇到瓶颈的时候，有时大师会和他讨论下战术，有时我们"这帮菜鸟"会给他支招，有时他独自一人在阳台抽烟发呆。但更多的时候我们帮不上忙，心烦意乱的小K就抛开星际，拉着我们聊天，聊聊外面的世界，聊聊我们去过的城市，聊聊他没听过的故事——我们都知道，他这个年龄向往未知的世界，应该去外面的世界享受多样的青春，而他选择把自己关在屋子里做"职业选手"。每晚我们组织《三国杀》的时候，他总是最积极的参与者，当他面对了一天的显示器，他需要与人交流来弥补他的缺失的社交生活——在他这个年龄，和朋友一起大声欢笑，要比面对冰冷的电脑要有趣的多。

前几日，准备许久的小K信心满满地去参加国内某星际2比赛，却因长期熬夜和不规律生活，导致用眼疲劳患上眼疾而折戟沉沙。

我们看到的每一个成功者的故事都历经磨难后终成大器，但往往忽视了一将功成背后的万骨枯。虽然前路坎坷，但年轻的小K选择了他所喜爱的道路，无论前途是否光明，我想他比那些被动过着自己不喜欢的生活的人要快乐。如果不是电子竞技，他或许还是洗衣机流水线上一个默默无名的装配工人，每天做着自己不开心的事，见着不开心的人，过着不开心的生活。

"原谅我这一生不羁放纵爱自由，也会怕有一天会跌倒。背弃了理想谁人都可以，哪会怕有一天只你共我……"

——Beyond《海阔天空》

后 记

当我准备结束采访，离开PLU的时候，突然有一种想退掉火车票，继续留下来的冲动。因为我在这里找到了久违的自由生活，我在这里没有遇到勾心斗角和虚与委蛇，我和PLU的日子都是在单纯的玩笑声中度过，我们的创意和想法能够有发挥的空间和机会，做事不用考虑太多条条框框束缚，仿佛回到了最怀念的简单快乐的大学生活。



拖鞋、短裤，自由的生活，草根的精神。理想与现实到底差距有多远？追求梦想一定要放弃许多东西吗？

然而为了精神上的快乐，为了坚持心中的理想，物质上却要付出很多。你要忍受租房合住骑车上班没钱娱乐消费的低收入生活，因为电竞就不是赚钱的行业；你要做着不被父母理解的工作，他们会认为你在游手好闲不务正业；你要顶住亲戚们的闲言碎语，他们认为你既不成家也没立业对父母不孝；你要拒绝与那些发家致富的同龄人的攀比，他们住着洋房开着宝马搂着美人；你要细心呵护与女友的感情，因为交往结婚需要买房买车奔小康，而这些钱你只能再次依靠辛劳多年的父母……

有多少人能冒这种风险坚持下去的呢？有多少家长能理解并支持孩子的选择？有多少人能顶住物质世界的诱惑坚持贫困的理想？我们看看电竞圈的人生存如何：知名选手F91家中是做水产生意的，lovett是做家具生意的，他们有坚持理想的物质实力；而同样是职业选手的Jaystar，在俱乐部只领过一千的月薪；另一名职业选手phoenix66，浙江大学毕业的高材生，在坚持几年职业选手和解说后，2009年宣布退出电竞圈，转行投身地产做"正经事"；还有更多来PLU或者其他电竞行业的年轻人，当初满腔热血，在到处碰壁后郁郁不得志，最终选择离开。中国电竞这么多年，为什么打来打去也就只有那么几个老面孔而看不到几个新人，也许这是原因之一吧。

在今年9月，当初和小王一同进入PLU工作的同事也选择了离开。在为他们送行后，老员工二龙在微博写下感言：

"今天有两位我很欣赏的同事即将要走了，PLU这么个小公司来来去去加起来六十多人次了吧，为理想能坚持下去的人屈指可数，有时并不都能由自己掌控的，亲人、女友、房子、学业、工资、前途等等。今天他们是很光荣地走的，但我心里真的很惋惜。"

追逐梦想的人是伟大的，你的一生是为你的家人事业而活，也要为自己的梦想而活。有的人的世界也许拥有名利，拥有傻小子们羡慕的车房美人，但他富有的外表下却包裹着一个空洞的心灵，他每天忙碌的目的只是满足生存需要和面子需要，他只是为父母为亲戚为别人而活的行尸走肉。

人类之所以有今日的繁荣进步，在于人类面对新事物的风险时所拥有的冒险开拓精神。在石器时代有人敢于试探火焰的灼热；在航海时代有人敢向未知的新大陆远航；在工业时代有人敢拼装飞机飞向蓝天；在网络时代，有人敢放弃稳定的生活，点燃理想的火炬照亮前方……

就像二战时期的美国将军巴顿对他的士兵们所说：如果你冒着风险参军上战场，多年以后你就可以对你的孙子自豪的说：二战的时候，爷爷可是去过战场打过纳粹的英雄。倘若你在家过安稳日子，那么多年以后，你就只能对你的孙子说：二战的时候，爷爷在德克萨斯的乡下铲粪…… P

要专业，更要乐趣

尘埃3
Dirt 3

■江苏 老黑

《尘埃》系列在为Codemasters公司大赚特赚的同时，日益增加的爽快成分，也使其渐渐失去铁杆拉力游戏爱好者的支持。这次，他们终于决定在《尘埃3》中进行一场“拨乱反正”。系列制作人Matt Horsman声称，“Dirt3将会是有史以来内容最为庞大的拉力赛车游戏，我们将用一张数据光碟，来浓缩自从上世纪60年代至今整个拉力运动的发展史”。

拉力主题的再强化

Dirt3收录的车辆涵盖了50年来的经典名车，包括有上世纪60年代两位女车手Pat Moss和Paddy Hopkirk用来创造历史的Mini Cooper S，70年代的蓝旗亚Stratos。属于早已经被取消的B组的那些怪兽级改装车也一应俱全，我们将有机会驾驶卡特罗S1、RS2000、标致205T16，再现80年代的一个个热血场面。Carlos Sainz所驾驶的丰田赛利卡，创造六年冠神话的蓝旗亚Delta HF Integrale EvoⅡ，以及已经逝去的传奇——Colin McRae当年扬帆起航时所驾驶的Subaru WRX，都会出现在90年代车系之中，一同见证半个世纪以来车坛的斗转星移。

本作将会收录芬兰、挪威、蒙特卡洛等经典的WRC赛道，并且再度启用了WRC模式。动态天气效果将会让玩家的环球战役充满了不确定性，事实上通过第一部预告片，我们已经看到了制作组所强调的这一卖点。目前制作组还没有说明Dirt3究竟是走前作的爽快路线，还是回归Colin McRae系列的模拟风格。但可以确认的是，二代在外观上的炫酷风格会被继承下来。

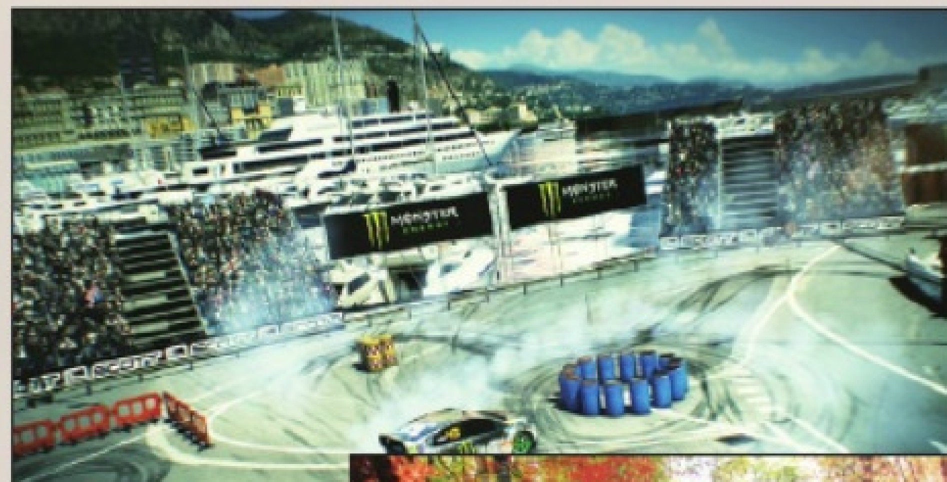
美式竞技场对决

除了重新回归的WRC以外，本作还特别加入了竞技场模式，Codemasters从ESPN频道购得了The X Games的版权，将会为我们呈现原汁原味的美式极限赛车，其中为我们所熟悉的项目就是金卡纳赛。这种比赛并不完全是速度的比拼：在较小的空间内以路锥架构出赛道，在比赛开始前才向车手公布绕行路线，车手需要临场决定自己的驾驶方案。

Dirt2中出现过的伦敦巴特西发电站赛道（Battersea Power Station），在本作中被设置成了一座专门的特技秀舞台，它相当于一座露天的汽车滑板公园。玩家可以在这里接受各种任务，完成高难度的驾驶挑战，在连线状态下与世界各地的车友们一同比拼自己的技术。

特技赛中既可以看到令人叹为观止的技术，各种撞击事故也是随处可见。Dirt3中允许玩家使用前作中的“倒带”功能，将精彩与灾难场面发生的全过程录制下来，然后上传到像Facebook这样的社交网站上去，相信这应该是从Bizarre Creation的《迅驰残影》（Blur）借鉴来的创意。

除了Dirt3以外，马上还有两款获得WRC授权的RAC游戏即将发售，它们是PS3独占大作《跑车浪漫曲5》（GT5），以及Black Bean带来的《WRC: FIA World Rally Championship》。Dirt3能否在两强的夹缝中拼出一条血路，这还要看Codemasters能否找准本作的市场定位。



↑正在进行中的金卡纳赛



↓老款奥迪Quattro S

●制作：Codemasters ●发行：Codemasters ●类型：竞速
●发售日期：2011年 ●期待度：★★★★

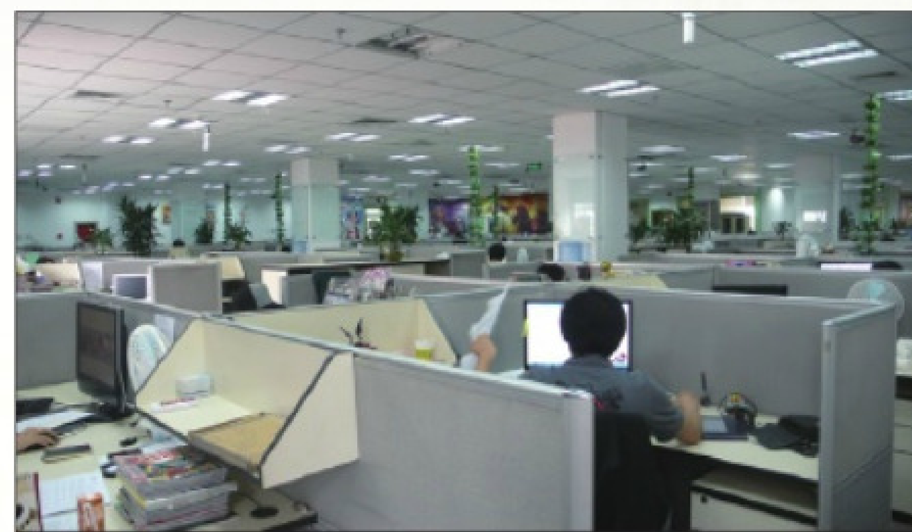
北京软星《仙剑奇侠传五》专题报道（一）
——御剑随风寻仙缘

■北京 软星研发团队

时光流转，四季交替，《仙剑奇侠传五》已经制作一年有余，回顾从项目初期时的不到10人，到之后30多人的制作团队；从官方博客开放到最近发布了宣传CG；从最初萦绕在脑海中的点滴灵感，到现在令人心奋的制作成果，仿佛之前所有的困难和辛劳都是那么的微不足道。

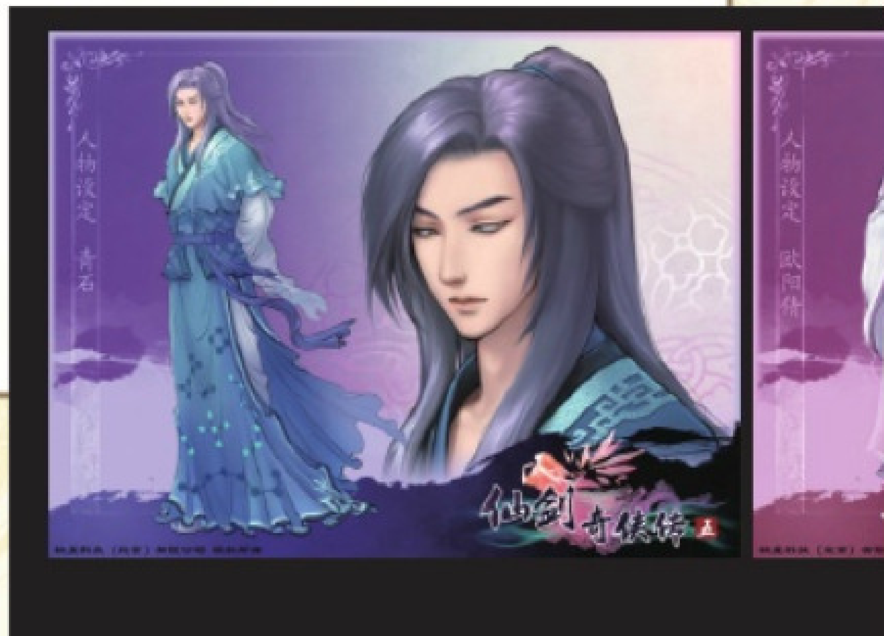
能够参与“仙剑”系列的制作是一种缘分，更是一种幸福，这是制作组每一位成员的共同心声。接触DOS版的“仙剑”时我们都还是学生，现在竟然可以亲手制作“仙剑”的正统续作，有时回想起来还会不经意地露出笑容，这种笑容到底包含了什么我们也说不清，它是一种包含了很多美好回忆和愿望的感受，我们同样希望能够把这种感受通过游戏传递给所有将来能够体验到《仙剑奇侠传五》的玩家，希望我们能够共同重温那份熟悉的感动。

“仙剑”系列可以说见证了国产单机游戏发展的历史，它将一个个凄美婉转、爱恨交织、感人至深的故事献给了所有喜爱和支持它的玩家，同时也承载了几代玩家的梦想和希望。作为仙剑系列正统续作的制作成员，我们也深感重任在肩，因此从初期的构思阶段开始，我们就不敢有丝毫的懈怠和慵懒，任何方面都力求完美、精益求精。虽然因为各方面条件所限，我们不敢宣称《仙剑奇侠传五》能够和次世代平台的大作相媲美的话，那样确实有些言过其实、过于托大了，但我们敢于保证“仙剑五”将要呈现的品质会令所有人眼前一亮，我们在开发过程中所投入的热情和心血绝不输于任何人。


“仙剑五”将会在这里诞生

作为“仙剑”系列的正统续作，《仙剑奇侠传五》的故事背景遵循仙剑的传统，继续秉承“神、魔、仙、妖、人、鬼”六界的架构，并将进一步补全六界的架构体系。本次的故事背景需要追溯到上古时代蚩尤所打通的神魔之井，而炼石补天的女娲一族、蜀山派所守护的神秘法器、具有操控五行力量的五灵珠等等也将在游戏中出现。看到以上的信息大家一定在设想“仙剑五”和之前几代的联系了吧。不错，《仙剑奇侠传五》所讲述的正是这样一个既有大家所熟悉的人、事、物，又有个性鲜明的新面孔，既和前面历代有着不同程度的各种联系，又充满奇遇与谜团的故事。

“仙剑”系列历来以剧情为大家所喜爱，对于“仙剑五”的故事情节我们自然进行反复的推敲，姚仙也花了大量的时间在剧情上，有时我们甚至会因为一个细节而争论起来。关于“仙剑五”是否应该拥有一个圆满的结局，我们曾经在最初时就进行过激烈的讨论，游戏中的角色就像是制作者的孩子一样，大家都希望自己创造的角色最终能够得到幸福。而带有“悲剧”色彩的情节则会更具感染



●制作：北京软星　●发行：未定　●类型：角色扮演
●发售日期：未定　●期待度：★★★★☆


游戏场景设定——巫月神殿

力，这种矛盾很长时间困扰着我们，而最终我们究竟作出了怎样的决定，就要请玩家们在游戏上市后亲自去寻找答案了。除了故事情节的问题外，角色造型、系统设计、界面、音乐、动画等等方方面面的设计规划工作都不断有“争论”发生，大家都提出了自己关于游戏的看法和建议，企划们希望能够在游戏中更多的体现中国文化的底蕴、剧情表现趋于自然、人物塑造得尽量生动、游戏系统丰富而有趣；美术们则希望游戏在观感体验上能够更加接近当前的流行趋势，甚至希望可以接近次世代游戏的画面水准；而程序们则更多的从游戏的稳定性及配置要求方面提出了自己的想法。每个人的想法都是为了使游戏能够更加完美，但想法之间又不免有这样那样的冲突，可以说游戏的研发过程就是成员们灵感碰撞的过程，而其间不断产生的创意火花则伴随着游戏一天天成型，一天天接近我们所有人心中共同的“完美”。

在游戏创意初期，我们就为游戏定义了五个关键字：“仙、特、捷、悦、衡”，以此作为游戏研发的大方向。“仙”——“仙剑”系列不能脱离中国仙侠文化，要在继承系列传统的基础上作出合理、适度的创新；“特”——游戏在系统、场景、机关等各个方面应该注重特色的体现，使设计能提供给玩家不同的游戏体验，而非单纯追求数量，而给人造成重复感；“捷”——游戏在操作、提示等方面应该符合大众习惯，简单易用、方便快捷，避免给人带来繁琐、拖沓感；“悦”——游戏在视听方面的营造上要带给玩家美好、愉悦的享受，并在兼顾国风的基础上，追求贴近时代要求美术效果；“衡”——游戏的各方面的资源要合理分配，保证所有设计得以统一、平衡、协调。在具体制作时，我们也逐步感到要真正达到这五个字所代表的标准，绝不是一件容易的事。不过每次将困扰多日的难题解决时，我们都会感到由衷的高兴，虽然目前游戏尚未制作完成，但我们已经真切的感觉到“仙剑五”出世的日子正在一天天临近，为了这个目标我们正在不断努力。

游戏研发工作也并非全是快乐，当因为一些客观因素的制约而使得某些很棒的想法无法实现时，大家都会感到十分遗憾。再加上盗版等因素使得国内单机市场的情况并不乐观，在吃加班餐时我们一聊到这些话题，气氛总是会变得比较低沉（目前的单月加班纪录是140多个小时，此纪录不知能保持多久）。不过在游戏的研发中我们也不断收到热心玩家的电子邮件和来信，其中有许多不错的建议和大量的鼓励和祝福，这些则使我们在忙碌的工作中不断感到温暖与激励，可以说“仙剑五”中也包含了所有热心玩家的付出。但由于数量太多，因此我们无法一一回复，还希望大家可以谅解。“仙剑五”的主题是“心愿”不仅仅因为游戏中的角色们各自有着不同的身世、立场和心愿，同样也寄托了制作组每位成员和玩家们对游戏的心愿。

这次就先和大家聊到这里吧，下期专题开始将陆续介绍《仙剑奇侠传五》的场景、角色、系统、物品等各个方面，同时也会在每期专题公布相关的全新图片。“仙剑五”的研发目前已经进入冲刺阶段，请所有仙迷和我们一起度过最后这段让人既焦急难耐，又充满期待的时间吧！

仙迷往来：

1.最近项目组中的几位同事将要面临一项“艰巨”的任务，任务内容的目前还需暂时保密，不过之后我们会公布相关图片，相信到时大家一定会大吃一惊的！

2.陕西省的董晓喆、北京的赵祎祎两位小朋友，你们的来信我们已经看到了，希望你们生活快乐、学业有成。

3.最近天气开始越来越冷了，有几位同事已经不幸得了感冒，希望大家也多多注意保暖防寒，有了好身体才能开开心心的玩游戏啊！

4. 最近有一些玩家来信询问关于“仙剑五”的周边情况，这个问题目前还没法回答大家，因为我们也正在考虑，大家也可通过官方论坛等途径把好的建议发给我们。P



这会是哪个城镇的酒馆呢?


目前已经公开的几位角色

报告，我想玩三六零大战扣扣！

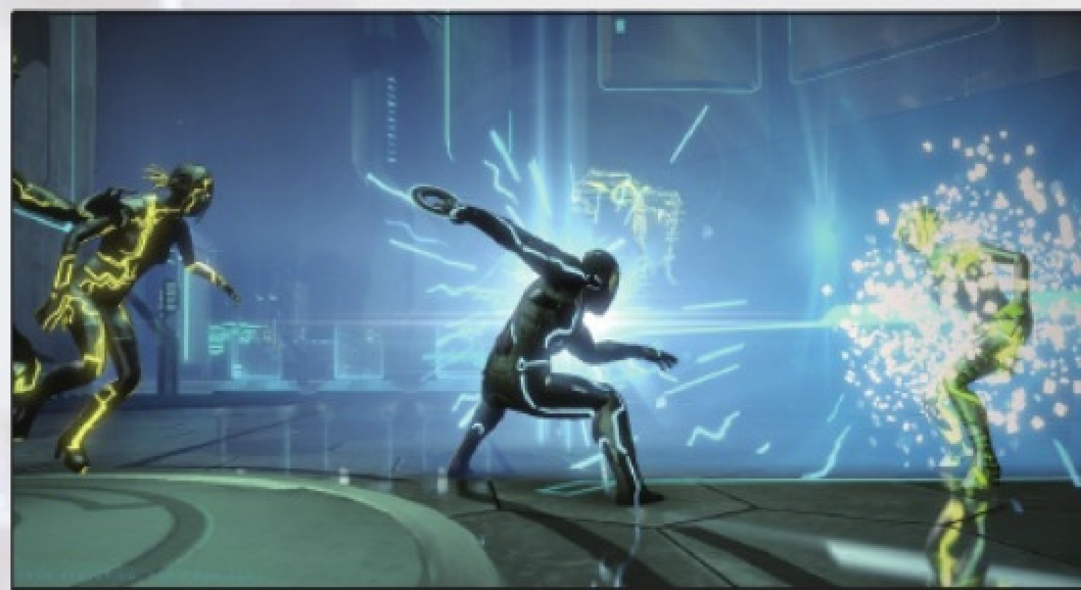
电子世界争霸战——进化
Tron: Evolution

■湖北 暴雪Boy_神焰

每到年岁交替的时节，总会有一大轮好莱坞大片新作和观众见面。今年的诸多“参战”作品中，又以迪斯尼预计于12月17日（北美）上映的科幻动作电影《电子世界争霸战——遗迹》（Tron: Legacy）备受关注——除了因为该片的拍摄共投入3亿巨资成本、使用最新的震撼3D立体技术打造外，还因为本片于1982年上映的前作（《电子世界争霸战》）就是一部经过时光考验的、脍炙人口的经典科幻电影。此次为配合《遗迹》的上映，迪斯尼除了花费大手笔来为其宣传造势外，还特意授权Propaganda Games制作了一款游戏《电子世界争霸战——进化》。

提到“电影改编游戏”这个字眼，相信大家第一时间的念头就是“素质低下”“粗制滥造”等贬责字眼。在此必须要指出的是，本作并非“电影改编游戏”，严格来说应该定义为“主题改编游戏”，也就是世界观忠实电影原著，但在剧情等方面却并不套用同档期电影设定的游戏。又或者说，游戏与电影之间享有一种微妙的、相互促销的“双赢”关系（类似的像是去年底推出的“阿凡达”游戏）。事实上，由于《电子世界争霸战》电影那独特的题材，市面上早就有不少立意电影的主题改编游戏问世了，其中玩家比较熟悉的是由


从颜色还有设施来看，貌似是MCP的大本营


玩家的主要攻击方式就是手中的雷霆飞盘

Monolith于2003年8月推出、在PC上发行的《电子世界争霸战2.0》。这是款第一人称动作射击游戏，在玩家间取得的反响还算不错（Gamerankings得分84）。《电子世界争霸战2.0》的剧情被设定发生在电影第一部的20年后，玩家扮演的角色是Jethro Bradley，也就是电影一作里的主角Alan Bradley的儿子。

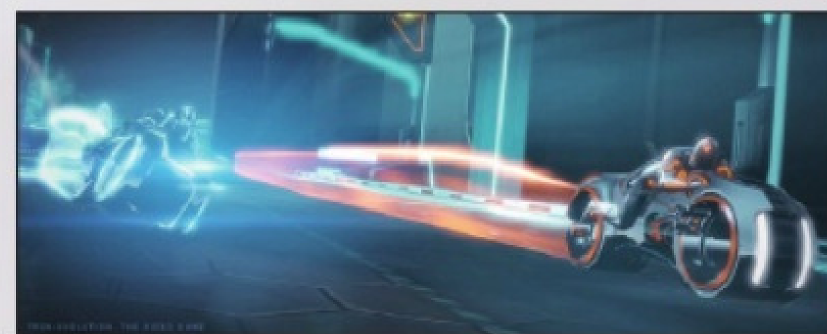
今天我们要讲到的《电子世界争霸战——进化》则是一款动作冒险游戏。游戏的剧情按照官方的说法，发生在电影两作之间。游戏中玩家扮演的角色名叫Anon，他是电影第一部里面的主人公Kevin Flynn在进入Space Paranoids前创造的最后一个程序，其职能就是监控系统同时保护系统使之免受病毒的威胁（带点安全防御程序的味道）。玩家在游戏中主要的敌人就是病毒母体Abraxas（他也是《遗迹》里的出场角色之一，顺便说句，这个病毒在现实中也是存在的，诞生于1992年，是一个基于DOS平台的病毒），但由于Kevin Flynn与MCP变得敌对，Anon也成了MCP的部队继Abraxas之后第二大攻击目标，而玩家在游戏中的任务就是阻止Abraxas，同时在MCP的仇焰下保全自己。

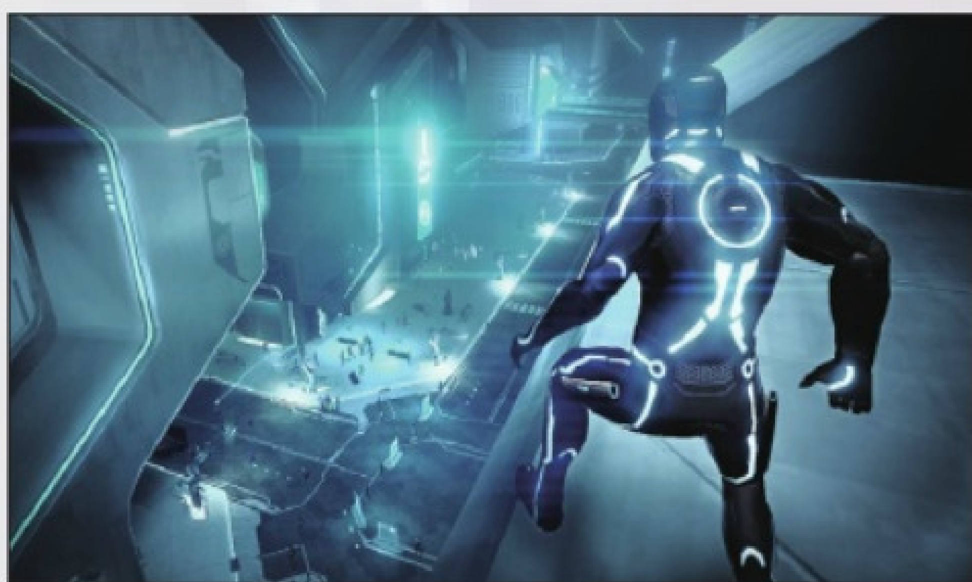
Space Paranoids作为一座程序的大都市，在这个以简练明快的单色冷光图案还有暗银金属为主要视觉特征的数码时空里，生活着形形色色的程序，他们都有同其功用相符

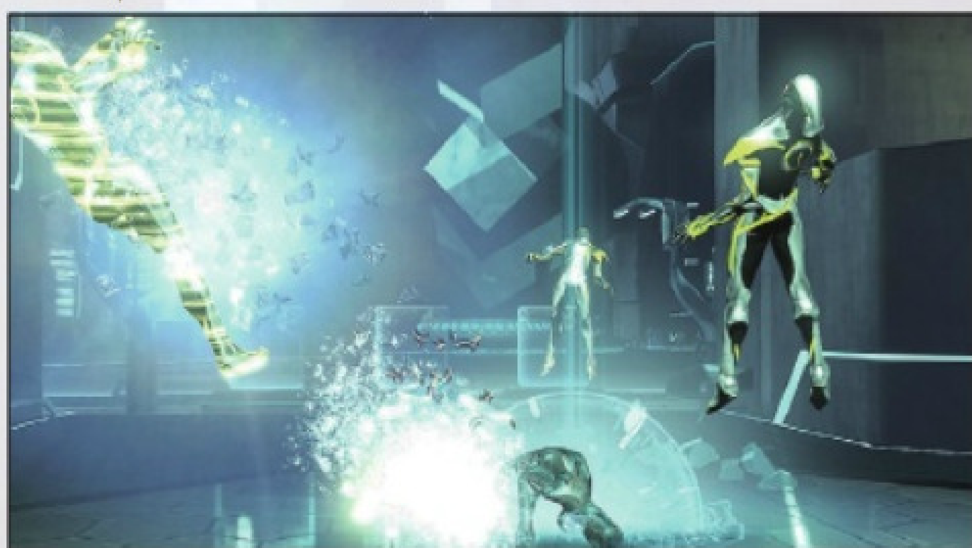
●制作：Propaganda Games　●发行：Disney　●类型：动作冒险
●发售日期：2010年12月7日　●期待度：★★★


这些黄色的防御网莫非是防火墙?


与病毒军团的大战


这就是游戏里震撼的光轮摩托竞技了


俯视Space Paranoids，这座充满前卫与抽象美的数码城市


施展强力的特殊攻击

合的个性人格（比如你就不能指望一个单纯的计算程序能在战斗中帮上你什么忙），对待玩家的态度及立场也因“人”而异。值得一提的是，随着剧情的发展，你将会碰到不少电影里的经典角色，这些角色在游戏中的配音均由电影里对应角色的演员所负责，神秘的ISO军团也将于游戏中与玩家的轨迹发生交集。《进化》在画面和场景造型设计上继承原电影设定的另一处在于，游戏中不同阵营的角色均使用不同的服装ID色来区分：MCP的部队颜色是橘红色，而Abraxas的病毒军团则以黄绿色作为其象征。也许，游戏中玩家还能像电影里所表现的那样，在杀死敌人后吸取敌人的身份ID代码而混迹敌人行伍之中以更好地执行任务？

就目前官方展示的Demo视频和相关资料来看，游戏内容大致可分为两个部分：基于第三人称的战斗冒险，还有就是劲爆的光轮摩托（Light Cycle）竞技。大多数情况下，玩家要在Space Paranoids数码城的各大场景间活动，后者是一个抽象与前卫兼具的世界，林立的绝壁和塔台是其外景特有的地貌，而玩家要想行走其中，就得练就一身不逊于波斯王子的身手。因为在这部游戏里，诸如疾冲式远距离平台跳跃、单手撑翻跨越障碍和爬墙的动作要求将是无处不在，特别是后者，那些玩家攀援着那些镶嵌在闪烁着幽光的墙壁上的箭头标志（或者说：链接地址……）飞檐走壁时的情景让我们很难不想起“波斯王子”系列。

至于战斗，玩家的攻击方式分为肉搏和雷霆飞盘（其实就是圆盘形回旋飞镖）两种，后者又在具体使用上又有重击和远程攻击两种不同方式。通过组合按键，玩家可以使用手中的飞盘施展各种华丽的连击及组合技，在积蓄一定能量后还能施展强大的特殊攻击。不仅如此，玩家还可在战斗中实时切换攻击模式，比如切换到组合技模式玩家可以尝试将肉搏与武器相结合；切换到速度模式会让玩家的动作更灵活；切换到闪避模式玩家则可以自如地用各种不可思议的动作闪避敌人的攻击。不过，制作公司也表示，除了雷霆飞盘，游戏还会导入一些新武器，比如棍子（Baton）或是手雷。

至于系列的标志——光轮摩托赛，当来到Grid赛道（系列电影所构想的一个光轮摩托竞技场）和Space Paranoids的公路上时，玩家可以召唤自己的光轮摩托。与常规的竞速游戏相比，本作更类似时下流行的“赛车+战斗”类游戏，玩家不仅要注意操控方向看好路面，还得同时应对敌人的摩托骑手和PMC数码坦克部队对你发动的重重围追堵截，并保握时机使用雷霆飞盘反击。赛道上的威胁甚至还会来自空中，也就是巨大的Recognize机器人（电影里虚构的一种飞行巡逻机器人），后者会时不时地利用自己的武器制造一些“路障”来阻挠你的行进。不过，要说最酷的还当属于，Anon同时还是一名优秀的数码坦克驾驶员加炮手！

本作支持多人竞技对战，玩家在多人对战模式取得的一切成绩和战利品均可以导入单人模式里面去。目前已知的多人对战模式有四种“歼灭”（Disintegration）和“团队歼灭”（Team Disintegration）对应标准的单人及团队死亡竞赛；“Bit劫持者”（Bitrunner）则有点类似抢旗，只不过旗帜是系列电影里的标志人物Bit，此模式下玩家需要找到并劫持它尽可能长的时间，以换取得分；最后一个“能量争夺战”（Powermonger）则同通常的占点模式无异，玩家需要抢占地图上的能源点赢得分数。P


Abraxas，游戏中玩家的主要敌人，他也是电影《遗迹》里的出场角色之一

打个球，打个大球球

球
The Ball

□内蒙古 莽月飘零

解谜游戏最大的乐趣莫过于千辛万苦过后终于凭借自己的力量解决谜题的成就感，而这款名为《球》（The Ball，以下简称TB）的游戏虽然讲述的依然是关于古墓和谜题的故事，但不同的是故事的主角并没有劳拉矫健的身姿以及那些颇有技术含量的探险工具，他所拥有的只有一把锤球（Hammer the Ball）。

游戏为第一人称解谜冒险，其中有75%的内容为解谜部分，剩下的25%则为战斗。不管是谜题还是战斗，玩都要依赖这把可以弹射出圆球的锤球。玩家扮演一个在墨西哥做考古研究的考古学家，当他来到一座死火山附近考察研究时不小心脚下拌蒜，悲剧拉开序幕，考古学家坠入了一个废墟之中。而考古学家看到这个废墟内的文字与图案竟然是阿兹特克文明特征时，一种悲喜交加的情感涌上心头，游戏以此拉开序幕。

谜题基于游戏的物理引擎，在刚开始，有一些属于教学性质的简单谜题会介绍给玩家，比如玩家可以利用锤球按下按钮来打开厚重的大门，也可以用它来移动前面挡路的障碍。虽然很简单，但是到游戏的后面，各种谜题会复杂地交织在一起。但不必担心，游戏会有贴心的地点提示，玩家所要做的就是按部就班地解决一个个谜题从A点到达B点即可。



阿兹特克的神秘文字图案

在后期玩家手中的锤球将会发挥更大的作用，比如要用它来阻挡向你射来的箭矢，或是在远处打开计时机关以迅速越过计时开关等等。

在幽深的阿兹特克遗迹中将会有沉睡千年的木乃伊以及其他可怕的生物，你不得不面对这些怪物们，你可以用你的锤球射出圆球来攻击你的敌人。当然，TB并不是FPS游戏，而且这玩意显然不如机关枪好使，每次你只能射出一发圆球子弹来攻击你的敌人，你需要把握好攻击节奏，合理的使用你的武器才能化险为夷。当然，对几个敌人你可以轻松解决他们，如果你被30多个木乃伊包围，那么你就需要寻找周围可利用的机关来保护你，一个一个地射杀显然不现实，而这也给游戏压抑的气氛增添一份紧张感与刺激。



将巨大的球体推过去



焦热的熔岩

游戏中的画面不用怀疑，本作使用“虚幻3”引擎（Unreal Engine 3）打造，这款著名引擎的画面表现力绝不差，幽深的古墓，奇怪的阿兹特克文字，恶心的木乃伊以及幽深地底下面炙热的熔岩等等都将非常真实地表现出来，营造出一个幽深神秘而又充满危险的神秘遗迹。

该游戏的故事以及点子都非常不错，但愿TB不会步入《李生区》的后尘。

●制作：Teotl Studios ●发行：Tripwire Interactive ●类型：动作冒险
●发售日期：2010年10月26日 ●期待度：★★★

去做个中世纪的土霸王吧！

要塞3
Stronghold 3

□内蒙古 荠月飘零

"要塞"系列是以城堡建设为基础的即时战略游戏，你可以走和平路线，关怀人民采集资源发展经济，也可以大开杀戒沉迷征战，做一个什么样的君主都由你来选择。在2005年发售过2代后，续作杳无音讯。虽然"要塞"不算什么超级大作，但也不乏很多其他RTS所没有的亮点，值得一玩。而今，萤火虫工作室终于宣布续作，我们可以在《要塞3》继续扮演城堡领主了。

新引擎构筑新画面

《要塞3》将抛弃陈旧落后的蜻蜓（Dragonfly）引擎而改用Trinigy引擎制作。或许你没听过这款引擎，但你一定知道由该引擎制作的大作，比如《工人物语7》和《哥特王朝——阿卡尼亚》用的都是Trinigy引擎。新引擎带来全新图像和画面的同时也给游戏带来更多的变化。树木、小山、水流等等都会更加真实，而且建筑也更加精细。与前作相比最大的变化是游戏将会增加昼夜轮换，目前来看昼夜变化的光影效果较好，夜晚中的火光清晰可辨，黄昏中的大地被一层金色所笼罩，而深夜若没有火光的区域将漆黑一片。

昼夜变化不只是花架子

新增的昼夜变化是前作所不具备的，除了让游戏更加贴近真实以增加代入感以外，还会在战争策略上给你增加更多选择的余地，而防御敌人进攻也会更加多变有趣。

"昼夜交替不仅仅带来视觉上的变化，还会让你有其他的选择"。游戏开发者一边演示，一边告诉我们这一新变化。在演示中，我们看到游戏处于黄昏时分，一抹金纱覆盖在大地上，将树木建筑都染成了暗金色。在随后的演示中首先构筑了一道围墙将城堡保护起来，两边放下箭塔，而后将一队弓箭手派往城头，天色渐渐暗了下来，金色随着日落退去，大地顿时寂静下来。在随后发生的战斗中我们看到了令人兴奋的新变化：由于是在夜晚，城头上的弓箭手根本看不到敌人，所以借助夜色潜伏在城墙下等待进攻命令的敌人们有恃无恐，而远处的敌人正在赶来。随后演示者下达了一个命令，所有弓箭手点燃周围的干草堆，火光瞬间照亮了敌人的藏身之处。弓箭手们和两边的箭塔开始攻击敌人，箭如雨下，城墙下的敌人全歼，而还在赶来的敌人则抱头鼠窜，我方无一伤亡而一举挫败了敌人的偷袭。

游戏将昼夜因素引入战斗策略之中，不仅敌人可以借助夜色偷袭，你也可以这么做，但同时你也要防止敌人突然亮起来的火光将偷袭部队暴露从而得不偿失。需要注意的是，稻草燃烧也是有一定时间的，一旦火光消失，弓箭手们又成了瞎子，虽然可以再次点燃稻草，但你还是需要谨慎选择点燃稻草时机，冷却时间不容忽视。同样，反过来你也可以利用这一时机在偷袭被敌人发现时迅速撤军，以减少我方伤亡。

游戏还会有比较详细的排行榜供玩家查看，同时也激励玩家苦练技术以登上风光无限的排行榜。






从白天到晚上的一组图片对比

●制作：FireFly Studios　●发行：SouthPeak Games　●类型：即时战略
●发售日期：未定　●期待度：★★★☆

"死剩四个人"太空乱斗版

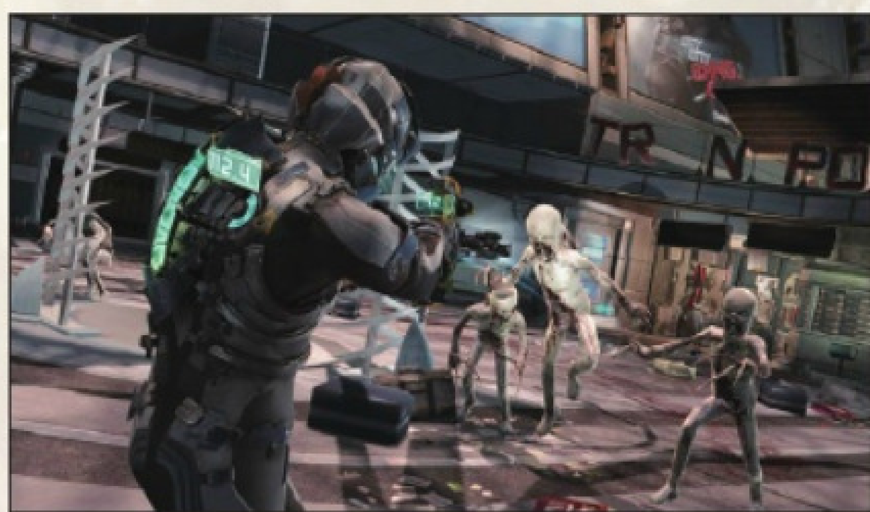
《死亡空间2》多人模式新报
Dead Space 2

■江苏 老黑

《死亡空间2》（下文简称DS2）不但要进行从"恐怖片"到"动作片"的转型，而且还要完成从单人游戏到多人游戏的跨越式发展。考虑到本作的主线剧情依然是工程师大叔Issac一个人的孤军奋战，因此Visceral并没有考虑加入合作模式。不知道是不是受到了"死剩四个人"（L4D）的影响，多人对战中每组的玩家数量被限定为四人。在人类阵营方面，我们将扮演四位"蔓延"（Sprawl，木卫六上的一个人类殖民地）保安部队的士兵。除此之外，你还能成为被异形（Necromorphs）感染的变异大军中的一员，充当主脑残害人类的刽子手。

各显神通

DS2的多人模式与传统的动作射击类游戏有着很大的不同，它没有Deathmatch、夺旗等等传统玩法，一张多人地图上会有若干目标，负责唱黑脸的玩家小组的任务是阻止对方实现这些目标。人类派系并没有太多新颖的设计，就像我们所熟悉的Issac那样，玩家们可以开枪，可以实施体术攻击，可以捡起道具，还能使用减速技能来与怪物们做近身缠斗。高级武器需要在累积一定的经验值之后方能解锁，而不是以直接购买的方式获得。



被感染的儿童，成为了嗜血狂暴的袖珍怪物

异形阵容中的第一位是我们的一位老熟人——潜伏者（Luker），它们可以通过章鱼般的触手吸盘在墙壁和天花板上自由移动，会喷出孢子球实施远程攻击，在初代中就是相当难缠的对手。婴儿怪（Pack）在之前的截图中已经出现过多次，它是一种矮小且移动速度很快的肉搏形怪物，你很难在中远距离用枪械将它们解决。吐沫怪（Spitter）顾名思义，是一种"口水龙"形态的瘦长生物，它们还具备强悍的格斗能力。呕吐怪（Puker）是一种飞行怪物，但具体的攻击方式尚不明了。

实战时刻

在PAX2010展会上公布的多人Demo中包含两张地图，其一为我们描绘了"蔓延"殖民地采矿场中的血腥战斗，保安部队士兵的任务是取回三枚放置在矿洞中的炸弹，然后将其安装在中央支撑平台上引爆，把已经被异形感染的矿场炸塌。听起来容易做起来难，在狭窄的矿洞中，人物无法奔跑，并且火力优势难以发挥，而扮演异形的一方，则可以利用通风管道对人类实施突然袭击。就像单人流程那样，异形在单打独斗中不是人类的对手，但扮演它们的玩家会获得一些"优惠条件"，用以保持多人对抗的平衡性。如异形的远程攻击没有弹药限制（但连续使用后需要冷却时间），它们每隔一段时间就可以召唤一群由AI控制的杂兵作为肉盾和消耗人类子弹的炮灰。此外异形在死亡后，还可以自由选择重生点的位置，以最快的速度再度投入战斗。

第二张多人地图的名字叫做"逃亡"，位于一艘与"石村号"类似的被感染的太空船之中。人类小队的任务是打开四个开启逃生舱的按钮，每激活一个开关，都需要原地坚守1分钟时间，此时他们所在的位置会提示给扮演异形的玩家小组，接下来会发生什么，相信不需要太多的解释……



似乎制作组还是无法解释为什么异形可以在真空状态下生存

●制作：Visceral Games　●发行：Electronic Arts　●类型：动作
●发售日期：2011年第一季度　●期待度：★★★★☆



编者按：隔了这么多期杂志，才推出这个系列谈的第三期（也是最后一期），想必大家都跟我一样，感觉有些怪怪的。简单来说，一是为了避免过于密集的“古剑”话题轰炸让大家感到疲劳，二来是因为之前承诺过希望看到来自“壮古粉”的投稿，这些原因综合在一起，也就有了这最后一次的系列谈小专题。赶巧的是，《古剑奇谭》在这段时间里完成了全程语音的DLC补丁让玩家下载，对于国产单机RPG来说算是跨出了从未跨出的一步，想必会有不少玩家因此进行二周目的攻略吧！

与之前不同的是，本期的两篇文章没有谈太多与营销和制作团队相关的内容，而是均以“游戏本身”为主展开讨论。其中一篇是出自一位纯正的“壮古粉”、纯正的女性（废话，这个很难不纯正）玩家之手，也许这种风格的文章有些读者看着会感觉别扭——但如果你能耐心看一看的话，倒不妨借此尝试一下理解“古剑”为什么会得到那么多女性玩家的喜爱（小声说一句……我下狠刀把原文砍掉不少，向作者说声抱歉！）。而另一篇文章的观点有弹有赞，是否客观，还有待各位火眼金睛检验。当然——以上文章仅代表作者个人观点。

好了，废话到此为止。最后提醒一下大家，本刊之所以坚持关注和报道“古剑”，是因为我们认为它是一款出色的国产单机游戏。不过到本期为止，“古剑奇谈”这个系列谈也就正式结束了，请大家不要再发来相关稿件……

风拂枝曳，晴暖自知
——浅谈《古剑奇谭》中的点点滴滴

■天津 抚琴独歌

题目中所说的风拂枝曳是“古剑”结局动画中所用到的一首曲子，在长久的等待中，你也许会快乐、会愤怒、会感伤，但随着所有都消弭殆尽，只剩下感动。一段路程画上句号，回首前期，什么纷争、Bug、营销皆是浮云，今天我们只谈剧情，只谈让我们感动的那些人，那些事……

宣传之初，烛龙就告诉我们这是一部关于剑的故事，而有剑就必有执剑之人，在这次的故事里执剑之人就是男主人公——百里屠苏。最初看到小苏的时候，第一感觉就是这是个很帅的男主角，黑色玄服，手执焚寂，不知烛龙的各位将会让他书写怎样的传奇。直到有一天看到了古剑的结局动画，看到他说出那句“虽有遗憾，并无后悔”之后竟随着晴雪一起掩面而泣……或许正如尹千觞所说，小苏真的是比少恭要幸福了不知多少倍，作为太子长琴的另一半魂魄，他似乎并没有遭受“命主孤煞”的厄运，身边一直有关心爱护他的人，并且在此之中女性占了很大的比例。纵观全剧，小苏的性格转变过程中女性角色的影响可谓是举足轻重。故若要完整的叙述百里屠苏其人，便要从百里身边的女性开始说起。

女性篇

风晴雪作为第一女主角没有辜负这一称号，可以说是百里感情变化的最大力量，她天性善良，甚至有一点“天然呆”。不过这只是她的一方面，剧中展现更多的是她的温柔与善良，在她眼里没有邪恶，心里没有怨恨。洗澡时无意间被小苏撞到，却一点没有愤怒，反倒将小苏逼得连连后退还留下一句“哦——我明白了，你就是所谓的‘淫贼’吧？”



“天然呆”的女主角就这样出场了

相信玩过古剑的每个玩家都忘不了铁柱观的那一拥吧，每个人都被苏苏的煞气吓住，襄铃甚至坐在了地上，唯独晴雪迎了过去，给予了他最大的支持。苏苏的几次煞气爆发，从琴川到乌蒙灵谷，次次皆是晴雪化解，不能说这是巧合，幽都之术只是一个方面，更多的应该是她的心中已经放不下这个在别人眼中看上去很冷，实际上“很有人情味”的苏苏，而同时在苏苏，怕是也慢慢地将一个人放进了心中，只有在晴雪面前，这个所谓的“木头脸”才会笑，才会害羞，才会表白，才会求婚……

而纵观全剧，笔者认为最精彩也最感人的一段是晴雪最后的独白，成功地将全片的感情推至最高点。而那首《诗经》也用得恰到好处，多次执手却未能偕老，悲戚之情油然而生……相信到了这一段，每一位用心玩的玩家看着桃花谷凉亭下的两个泥人，怕是早已热泪盈眶了吧。晴雪温柔的另一面是坚毅，如果说小苏的精神代表烛龙，那么晴雪代表的就应该是千千万万忠心的玩家。许许多多的玩家希望能出一个完美点的结局，但或许这才应该是最好的结局吧。

第二个说说红玉。红玉最初对待“百里公子”应该是基于一种爱屋及乌的感情，仅仅因为主人要她保护他。 而在相处之中百里心性的坚毅让她心中生出了一份敬意，天墉城下，不忍见其解封而魂飞魄散遂说出了“已将公子视作自己亲人一般”，在她眼中他已经不再是个需要保护的孩子，而是让她坚定了对紫胤的那一份思慕的“百里公子”。红玉的一袭红衣总免不了让人想到曾经的那位“红衣少女”，而双剑的设定似乎其中也有深意（好吧，我承认我是紫纱），“剑灵早该抛却七情六欲”，而一路下来，她已把一切看开，有情又有什么不对？昆仑寂寂，能有所爱之人相陪，红玉应是最幸福的吧。

第三个出场的是小狐狸，襄铃这个角色是官方最早公布的（曾经让我们老师对她大萌不已……），在剧情中，应该也算在队中时间最长的一个。从一开始追随屠苏到遇到兰生，虽是狐妖，但举手投足间俨然是一个可爱小姑娘 ，也算是重重阴谋与哀伤之中的一抹亮色。襄铃承载的是苏苏关于故乡、关于童年的回忆，在看到襄铃真身时，他首先想到的是小蝉。而在江都城郊的那一段，与其说是小苏对襄铃的祝福，不如说是对自己娘亲深深眷恋的体现。说到襄铃便免不了要提到方兰生。在襄铃眼中方兰生似乎永远比不上“屠苏哥哥”，直到雷云之海兰生的告白开始，襄铃终于明白了自己最爱的人究竟是谁，但兰生却也决定了要回去向孙小姐提亲。笔者一直都认为姜离是襄铃一定就是一直寻找的娘亲，“上帝向你关上了一扇门，必将会为你打开一扇窗”，失去了爱人，希望你能收获自己长久寻找的亲情……

最后一个，也是对于小苏分量最重的角色——韩休宁。这位把责任看得无比重要的大巫祝兼母亲，是百里心中永远的伤痛，残存的记忆中，却永远都是母亲的训斥，甚至生日时能让母亲陪自己吃一碗长寿面都是一种奢望。她为了责任不惜让自己的孩子活在无尽的痛苦中，也成就了日后的悲剧。但无论怎样，在百里屠苏抑或是韩云溪心里，对于母亲却是永怀眷恋，不然他不会把尸体搬进冰炎洞，不会那么拼命寻找仙芝，在搀扶“母亲”走出冰炎洞时第一次露出了真心的微笑，也不会在得知焦冥一事后煞气爆发。他只是个孩子，只是负担得太过沉重……

男性篇

太子长琴顾念私情，引发天地之灾；欧阳少恭经历千载孤寂想要建立属于自己的“永恒之国”引发海上大乱，有时候自私或许能成为很好的理由，但代价也将变得无比沉重。评论少恭或许有点“站着说话不腰疼”，若换做是我们，或许早就选择化为荒魂了，细想角越之投炉，在烈烈焚火中绝望与怨恨已经在这片温润如玉的心上开始成长。他恨一切，也让其他的人恨他，扭曲的灵魂玩弄着人心，却被纯真的感情打败，爱，似乎也变成了一种错误。至于小苏方面，少恭是其性格形成的反推力，除去师傅，少恭是他最为尊敬的人，两人一直相敬如宾，直到最后真相大白，小苏还称他为“欧阳先生”。而其所伤苏苏的全都是最深之处，从娘亲到晴雪不过只是为了看到他的悲苦之状，他想看到小苏煞气爆发，从而造成不可挽回之局并以此为报复。从上软到烛龙团队，作品一直在讲述“与其修仙，不如做人”的主题，那些高高在上的神仙不过是力量强大而受人敬畏，却缺少了凡人所具有的感情。从“仙剑三”邪剑仙为修仙而祸乱六界，到“仙剑四”玄霄遭冰封，破冰后飞升琼华，才知道神界根本不开这张通行证，最后落得个困于东海海底，无疑都是悲剧的下场。而与之相对的完美结局都是主角们大隐于闹市过自己快快乐乐的小日子，这次自然也不例外。少恭和屠苏扮演了这两个对立面，一个是想要建立永恒国度，一个是想和晴雪在桃花谷白头终老，而正如苏苏所说少恭他忘了他不是神，大家都只是凡人而已，纵使苦痛缠身，能有人相伴此生也就值得。



“紫胤=紫英”几乎已经成了一种共识

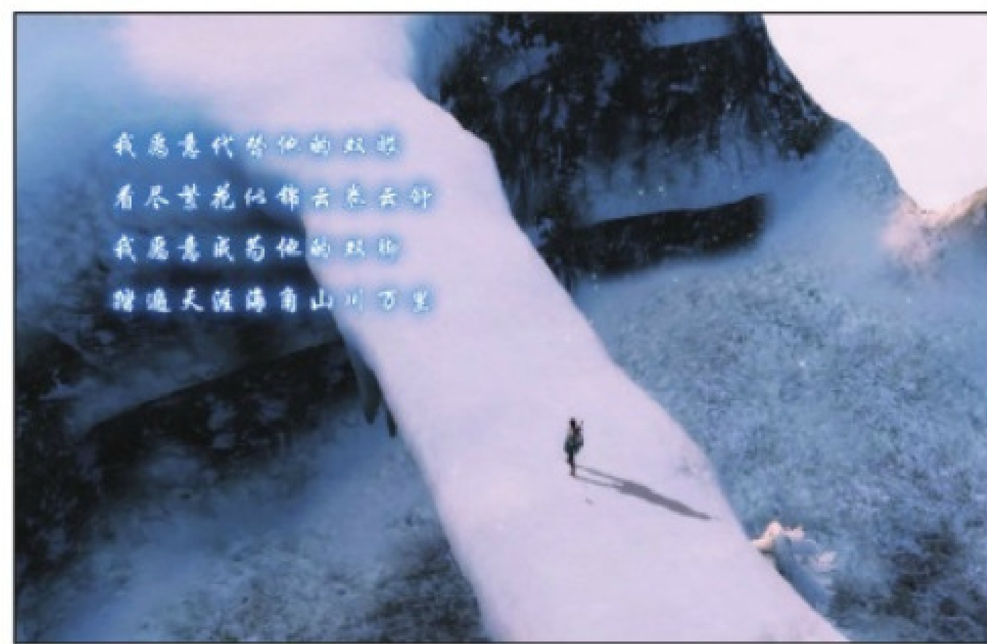
接着出场的应是紫胤真人了。“紫胤真人=慕容紫英”几乎已经成了一种共识，不管那一头熟悉的白发和一身与天墉众人不相称的蓝衣，不管那条红色的穗子是不是九龙缚丝剑穗，再见到他时我都会不由自主的称他为“小紫英”。三百年过去了，你可还记得那个叫你“冰块脸”的女子，自己想相伴的人命不长久，而想伴自己的人却已看过千载花开花落，真可谓是一种嘲笑。你依旧是那么爱剑如痴，爱人，爱徒却都是为剑而死，上天对你也是不公，竟开如此的玩笑。面对小苏你总是那一副威严相貌，以至于培养出了“木头脸”……有人说烛龙是借着紫英炒冷饭，但我倒喜欢这种“冷饭”，而且我还要谢谢他们让我们这些喜欢“仙剑四”的玩家们能有一份美好的念想，不忘记曾经的岁月，不忘记曾经的感动。

第三位方兰生，大多数人对于他的印象只有两个字——“聒噪”。但在我看来方兰生应该算塑造比较成功的角色，游戏初期他担负了大量的搞笑任务，几乎成了队里所有人垫牙的对象。这主要在于他选错了立场，每一个女性角色都是向着小苏的（原因各异），少恭对待二人的态度也完全不同，又外加一位向着“恩公”的大叔，其人的悲剧性便可以想到。但正因为如此，日后其成长起来便也变得更深刻。方兰生身边也是有大量的女性，但命也不比小苏好，前世晋磊与贺文君、叶沉香的那一段绵延今世爱恨纠葛；对襄铃的一片痴心，为了责任却又不得不放弃；总是怨念二姐的管教，但失去之后又追悔莫及。一系列打击造就了他的成长，也正如他所说：“不要急着长大……长大、变成大人，实在是一件太痛苦的事情。”之后在琴川再见到孙小姐，已不再是早时被绣球砸中的那般心境，得知孙小姐体弱的原因，或许就是最后他作出决定的原因。而对于襄铃，一直苦心讨好，只是一路下来，等到心上人有意表白，自己却不敢让她说出，“只要襄铃的一句话，我就会背弃自己所有决定……不忠不孝、不仁不义。我愿意背负一切的骂名，但是，我已经不配……再这样做……”听着那首曾经被标题为“青龙镇雨”的配乐，总有一种难言的苦涩。方兰生，你应该知道襄铃的心意了吧，若有来生……莫要再负。



方兰生为何要做出这样的选择呢?

比起方兰生，尹千觞或许更悲剧。曾经高高在上的巫咸，却心存无比的叛逆，离开幽都是他的梦想。等实现之后却失去了记忆，被敌人相救并结为好友，从此沽酒买醉放荡于江湖。直到一直寻找自己的妹妹出现，才出现了改变。直到青玉坛的觉醒，大叔挺身而出，只是已太晚。但大叔向往自由的心是值得敬畏的，结尾处他选择了陪少恭最后一程，直到那时他说的还是“尹千觞……不配有你这样的妹妹”。不是风广陌，而是尹千觞。只是对于晴雪太过残忍，好不容易找到的哥哥，却只能眼睁睁看着离去，只想到“生命诚可贵，妹妹价更高，若为自由故，二者皆可抛……”风广陌已如北风般逝去，唯有烈酒浇肠，来得真切，来得自然。



结尾处风晴雪的独白将煽情推至顶峰

烛龙团队奉行一个主题：“妖狐鬼怪皆有情”。比较典型的是襄铃、悭臾、洛云平和延枚（萧风华和黑曜也算上吧），延枚能与向天笑亲如兄弟，洛云平滴水之恩，涌泉相报。与我们这些“最高等”的人相比，我们真的还不如个妖精，又何谈灭妖除恶的“苍生大义”呢……

结语

看过大软之前刊载的几篇文章，心中感触良多。在众多的玩家中，只有不到四年游戏龄的笔者只能算是一个小字辈，没能有幸经历辉煌期，但却赶上了如今的“三剑齐舞”的局面。我承认我玩过的游戏实在是少之又少，但对于这部作品真的是有说不尽的感情。今日以此之篇，了抒胸臆，这片孤单的阵地上已经不剩几个人，重归往昔也并不是不可能，只是现今需要的是包容，在此还是感谢一下那些孤单的人们吧，希望真的能“踏歌长行”，而不只是梦想永在。P

从“仙剑”到“古剑”，这一步有多难

系列化的“游戏规则”

■北京 呼吸机

纵观近几年国产单机游戏，我们经历过太多经典与续作，4代5代、正传外传资料片。这些“大作”“王牌”系列在引领潮流、再现经典的同时也僵化制作思路、阻止创新。国产RPG不肯往自由度发展而死抠剧情就是最好的例证。

另一方面，一直处于市场霸主地位的“双剑”风格却依然泾渭分明。“仙剑”代表着细腻的情感、唯美的幻想与复杂的迷宫，而《轩辕剑》则以成熟的历史观、多变的游戏系统与对中国文化的深度把握吸引着玩家。如果“仙剑”突然大讲历史和墨家思想，或许玩家会吃不消。这个“经典当道”的时代一大特点就是经典树立了自己的制作风格，而树立新的品牌，确立与众不同而别有特色的风格与制作思路、求创新与进步这是在市场发展的关键。这就是《风色幻想》《幻想三国志》等游戏在单机萧条时逆流而上的原因。

“古剑”的横空出世带给玩家的不只是惊喜和期盼，我们更希望“古剑”的到来能给充满“十几年经典传承”的市场一线生机与活力，至少开拓一个新的系列，使这场“三剑客”的大戏更有看头。可是从



和“仙剑四”一样，反派会是你的“弟兄”

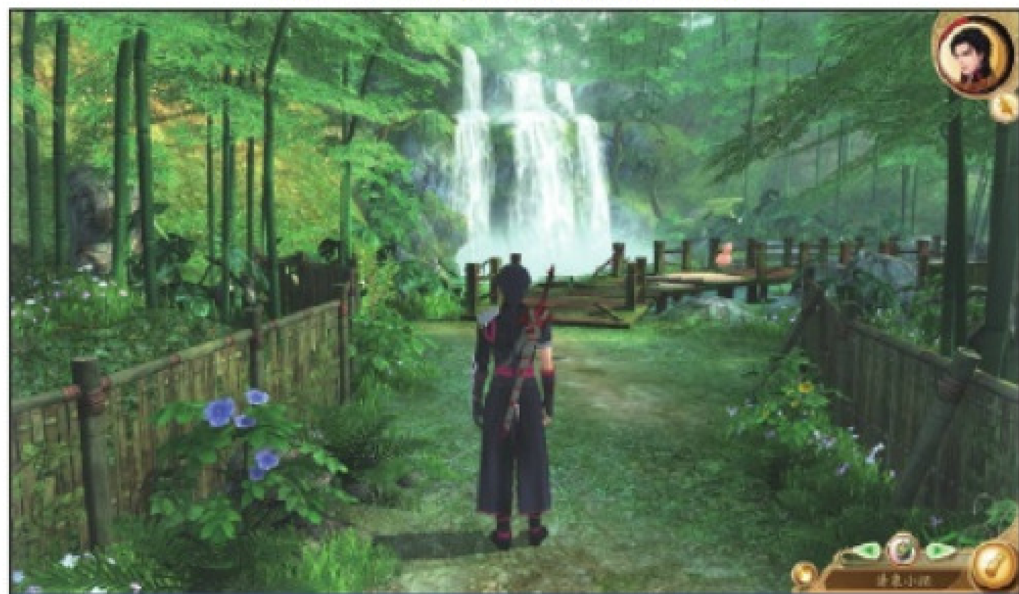
“仙剑”到“古剑”，烛龙迈出了相当艰难的一步。

在系列化的游戏规则中，“古剑”似乎有一种“天生我材必有用”的霸气。由于命中注定要成为大系列，“古剑”在初代就刻画出一个相当宏大而完整的以七把古代凶剑为核心的世界观，到伏羲女娲、天界人间，而剧情中的含蓄结尾，风晴雪试图复活百里屠苏也为后文埋下伏笔。至于红玉、襄铃等人物的结局并没有详细交代，也许种种谜团会在续作中渐渐展开。虽然剧情中存在种种问题，但至少这是国游中鲜有的大系列宏大开局，“古剑”也成功在系列化的市场赢得立足之地，并一跃与传统“双剑”平起平坐。但是由大量原上海软星成员组成的烛龙能否真正做到突破“仙剑”模式，开拓创新呢？

墨守成规的制作思路



前世今生，游戏内外都是轮回



华丽的游戏画面堪称国产单机之最

当“古剑”的人设刚刚公布那天，我们就看到了太多的似曾相识。有车芸（襄铃）和姬良（方兰生），有酷似云天河和韩菱纱的百里屠苏和风晴雪。国产单机确实经历了太多的雷同和重复，“古剑”不是第一次，也不是最后一次。尽管国产RPG有此通病，但“古剑”依然存在一些突破。主角百里屠苏并非出身于市井或是某个小村未经大世面，而拥有族人被屠、背叛师门等相当复杂的背景和经历，尽管他的经历和性格中我们隐隐约约可以看到慕容紫英的身影。而风晴雪、尹千觞、红玉等角色身上也有很强烈的神秘感，或许续作中我们可以进一步了解这些人物。

“古剑”确实在各个方面都尝试创新，精神可嘉。各种系统中有帅气的“飞檐走壁”，有趣的“地仙拍卖”，可爱的“血契灵兽”，也有鸡肋的“家园”系统。从中我们不难看出“古剑”在小处对创新的尝试，但这些小地方的优化也不免隔靴搔痒，改革推动不大。

最值得一说的是难以突破的回合制战斗系统。在这个快节奏的时代，回合制被戴上了拖拉的恶名，甚至《最终幻想13》这样的回合制大作都颠覆战斗方式，在系统上求“快”。而“古剑”并没有终结十余年你一刀我一剑的“光荣传统”，从战斗方式到效果上似乎都很照搬“仙剑四”，甚至那个奇怪的战斗视角也没有更新。好在战斗系统还有一定打击感。在《云之遥》这样的作品都终结了“排排站”的战斗方式的今天，“古剑”不但战斗形式保守，而且回合制的动画异常拖沓。战斗似乎也变成了屠杀小怪加洗点打Boss被“狼”虐，撑死了有个QTE给游戏撑撑腰。游戏中设有很“仙剑”的五行相克和每个属性技能的学习以及被称作“地气”的战场效果，但这样的系统是变化无穷还是繁琐异常只能让玩家去自己体会。

RPG的战斗可以往操作感和战略性两方面发展，但“古剑”的战斗似乎依然是用普攻打群架，或者用自己的气耗敌方的血。游戏中确实设有“终结技”，但是“战意”却很难积攒，这使“古剑”的战斗尴尬异常。

“古剑”不应该是换汤不换药的“仙剑”，在画面日益华丽的今天，最可怕的是过时多载的制作思路。“古剑”有超过50个小时的主线流程，但是这应该让游戏更富有耐玩性，而不是得到一个磨叽的罪名。时代在变化，也许制作思路是该改改了。

突破“仙剑”路漫漫

其实，“古剑”确实在努力突破“仙剑”模式，与北京软星确立不同的制作风格，也试图用自己的创意和实力改变游戏。首先，“古剑”的画面确实华丽异常，堪称国产游戏之首。无论与同时代的《云之遥》还是“仙剑四”相比都略胜一筹。游戏后期的几个终结技、组合技都十分华丽，3D人物也相当细腻，这确实说明烛龙有不逊的实力。

但是至少在中国主流玩家眼中看来，RPG最重要的永远是剧情。“古剑”的剧情确实得到市场的好评，注重细腻温婉的儿女情长也不难看到若隐若现的“仙剑”味。总不能让所有国产单机RPG全去齐刷刷做“仙剑”的影子吧？剧情中的最终Boss欧阳少恭总让人想到玄霄，同样前期以主角信赖的好友形象出现，保持一丝神秘。中期都有利用主角为自己跑腿的经历，同时为结局埋下伏笔，而后期会突然翻脸，然后变成Boss。但这样的角色往往都有个人的感情经历促使自己用一种“飞升”“重生”等极端的方式解决问题，与之相同的还有《天之痕》的独孤宁珂和《幻想三国志3》的计采遥。



这个Boss将是你的噩梦

当然最受争议的就是“古剑”的叙事方式。从“仙剑三”开始，“仙剑”式的叙事方式都是事无巨细加以繁琐的生活化处理，然后所有角色不停地摆相同的Pose（比如说方兰生在游戏中挠了无数次头），使游戏沦为无声肥皂剧。而“古剑”的叙事也有失详略得当，用大量的时间展开一段明明可以很简单的剧情，并一遍遍重复着无聊的争吵和小矛盾，在这个快餐当道的时代背景下未免有些

落伍。值得一说的是游戏进程到青玉坛打雷横时才显露些头角，之前的剧情平淡如水，到百里屠苏知道自己和长琴的关系后才开始精彩，而欧阳少恭的“重生”阴谋在最后一刻才显露，给人的感觉确实有些拖拉。次世代的RPG过场要张弛有度、吊人胃口，才能有超高的精彩度。

游戏中也有一定程度上对宿命和轮回的俗气表现，如因为前世晋磊的经历，方兰生放弃心仪已久的襄铃而选择了陌生人，但这些富有神秘主义的话题引进被国产游戏表现得有些俗气了。仙魔江湖、悲情宿命，以及对那个“前世”莫名其妙的顺从成了这些RPG千年不变的话题，但也许更有价值的不是人和所谓“宿命”的冲突，而是人与社会、与自我的矛盾与斗争。难道“古剑”是“仙剑”的轮回，做出这一切也是宿命吗？


越来越偶像化的主角

结语

关键的游戏质量等方面得到了一定程度上的飞跃，但从根本上来说，尽管游戏制作者在奋力突破旧有思路的束缚，但依然保有了很强的“仙剑”残余。走过一个个“仙剑”式的迷宫，进行一场场拖沓的对话，也许我们更希望“古剑”能够迈出“仙剑”以至国产单机未能突破的这个圈子。

“古剑”和“仙剑”的距离既是咫尺又是天涯，但作为一个系列，“古剑”之后还要推出续作。但笔者希望“古剑”能够对旧有保守的游戏格式进行或多或少的改变。踏歌长行、梦想永在。走过从“仙剑”到“古剑”这一步并不难，希望“古剑”能有一次属于自己的涅槃，在国产单机的历史上刻上自己的奇谭。P

聆听来自“古剑”的声音

■北京　周不山

2010年暑期，一款叫做《古剑奇谭》的中文RPG再次触动了中文国产单机游戏玩家那根久未兴奋的的神经，并为单机游戏业制造了若干的话题——独特的营销模式、“仙剑”还是“古剑”的玩家阵营归属热议，以及产品体验本身所引发的技术思考，甚至是对制作人本身的个人崇拜，都把话题引向了远远超出游戏产品本身的范畴之外。

然而，对于一款制作投入高达2000多万元的单机游戏来说，其“单机”的先天宿命，就已经注定其无法类似网游一次投入，累积持续产生营收的盈利模式，即便在单机游戏市场萎缩至此，并且创下30余万套的销量后，依然要面对无法依靠单一产品实现盈余平衡的事实。对此，游戏吧公司副总裁苏飞（方杖）对笔者表示：“游戏吧的战略规划是长远的，在短时间内树立的‘古剑奇谭’这一品牌以及迅速累积的众多玩家资源，其价值已超过游戏研发的投入，游戏吧不是一个急功近利的公司。而为了延续单机游戏的产品周期，烛龙也在开发并陆续公布游戏的DLC版本”。


宋明配过搞笑漫画日和《平田的世界》，这次的任务是紫胤真人……有没有违和感？

而近期游戏吧公布的《古剑奇谭》全程语音版则应证了苏飞上述的话。据悉，《古剑奇谭》游戏中全部剧情对白由专业配音演员倾情演绎，并将免费提供给玩家进行下载，所有《古剑奇谭》正版用户均可享受到该项增值服务。在笔者的印象中，远如十几年前的《大唐诗录》、数年前的《秦殇》都因为加入了全程语音而让玩家印象深刻，尤其对于一款以中文仙侠为背景的游戏而言，在对白、剧情的吸引力远胜过战斗的前提下，中文配音所营造的临场感和代入感无疑将为玩家提供一种全新的体验。而以女性玩家及非核心向玩家为主的《古剑奇谭》，通过配音版将使玩家置身于一种类全景电子书式的虚拟唯美世界中，其体验感将远超过硬核玩家所钟爱的“枪枪枪”的快节奏游戏。


这就是豪气干云的尹千觞了

此次与游戏吧携手合作的配音团体为“京诚之声”，这一主要为影视剧配音的团体，由陆揆、齐杰、徐晓青、田波等人发起，目前有几十位优秀的配音演员加盟，融合了老、中、青的各个声音段，无论是近期热播的《一起又看流星雨》，还是昔日经典《泰坦尼克号》《三国演义》《加勒比海盗》《平田的世界》（日和漫画）数十部几千集的影视剧，都能听到“京诚之声”的声音。长达1000多分钟的全程语音剧情演绎中，包括了全部主线情节及支线情节。

这项由游戏吧公司自8月份即开始录制的浩大语音工程，经过了进棚、录配、补录、后期调试等几个阶段，将游戏中人物对白与配音进行契合的工作也是配音版中极其繁琐的一项。当然，在全程语音的版本中，超人气角色紫胤真人、欧阳少恭，无厘搞怪的吴勇、贾大单和犀利无比的“甩头哥”陵端，也给了新老玩家更多的想象以及二周目的动力，而这些，也正是为单机游戏持续注入活力的游戏吧所乐于看到的事实。P


看看这两哥们的架势，猜猜是在跟给谁配音？——双头蛟！



我是小众我不怕
——浅谈"非主流"与游戏

■上海 冷却多情弦

在今年的美国E3 2010大展上，有两款精彩绝伦的格斗游戏（FTG）引起了我的注意。他们就是涅槃复活的欧美老牌格斗《MORTAL KOMBAT》（俗称"真人快打"）与《MARVEL VS CAPCOM 3》（惊奇漫画与CAPCOM的明星大乱斗游戏系列第三作）。可惜的是，尽管这两款游戏在E3上饱受赞誉，可在国内论坛依旧被许多人嗤之以鼻不屑一顾。这是为什么？是因为他们技术粗糙还是不合我们胃口？为何许多在海外如日中天的游戏到了我们这里就好比泥牛入海再无波浪？今天我想一论的就是游戏"非主流"这个话题。

"非主流"这个名词崛起不过几年，何为非主流？百度有解：张扬个性、另类、不盲从当今大众的潮流独立独行，不受行为约束，不与常人为谋，不被大众接受。实际上"非主流"概念古已有之。今人不明，只需上溯几十年，如今满大街的披肩发、喇叭裤、迷你裙等常见之物非但被列为"非主流"，更与"资本主义大毒草"相提并论。

"非主流"概念嫁接到电玩上，就是一些另类或小受众的游戏。而这些游戏共通的特点，就是只在特定的文化圈或地域流行。举两个例子，在亚洲地区《街头霸王》与《铁拳》是主流FTG，而《真人快打》就玩者寥寥；曾经遭人耻笑的FIFA足球如今已经逐渐替代了KONAMI"胜利十一人"系列在国人手柄中的地位，而同为EA"橄榄球"的百万级别体育巨作《Madden NFL》（麦登橄榄球），笔者玩游戏几十年却几乎从未听说国内有谁精于此道。

然而"非主流"不等于受众少，我们的"非主流"，换个地方可能就是"主流"。《真人快打》作为一款有着近23年历史的老牌FTG，他的历代销量都保持在百万之上，即使是历代中口碑最差的《MK VS DC》在两年间亦已经累积了300万的销量，相比《街头霸王Ⅳ》亦不遑多让。Madden NFL麦登橄榄球2009首月即卖出200万套，截至2008年止系列总销量6000万套，位居全球销量最高游戏榜第六。由此看来，这些游戏非但不是"非主流"，反而是游戏圈的摇钱树。


最新一作的《真人快打》，暴力终结技依旧是最大卖点



《MARVEL VS CAPCOM 3》，CAPCOM的乱斗系列层出不穷，必有原因

那究竟是为什么造成了这些优秀游戏到了我们这里就不仅沦为“非主流”，甚至还遭受恶评的不正常状况？我们不妨分而视之。《Madden NFL》作为一款诞生在海外的橄榄球游戏，在我们脚下的土地上从未有过正式的商业橄榄球竞赛，也从未有电视，报纸，媒体为之做过全面宣传，哪怕你去问专业的大学体育教师，不能把橄榄球规则解释清楚的恐怕也大有人在。而同为舶来品的NBA，在这十年时间里经历了商业化和媒体的大幅鼓吹，在年轻人中已成了超越乒乓的国民运动。如今世人只知NBA，而不闻NFL。我们可以这么认为，《Madden NFL》到了中国沦为非主流的原因就是国内没有相应的环境。假使有一天，橄榄球运动有幸在国内如火如荼地推动起来，那么《Madden NFL》而然也会成为受到国内玩家青睐的一款游戏。

而《真人快打》的情况要悲剧一些。如果说《Madden NFL》是“无知”造成它在国内的“非主流”，那么造成《真人快打》不登大雅之堂的原因就是“曲解”。《真人快打》进入我国的街机厅时，正是“街霸”系列如日中天的时代，玩家已经熟悉了“街霸”系列的手感和人设。《真人快打》硬朗的欧美风格人设与“街霸”柔美的日式风格大相径庭首先使中国玩家感到不适应，而《真人快打》采用真人映像制作的角色动作生硬，更是令“街霸”玩家感到别扭，最大卖点超级血腥的终结技动作更令大多数亚洲玩家表示无法接受。

但如果我们能够换位思考，这一切都会显得那么自然。首先，如果你熟悉欧美的漫画就不难发现，他们的人物形象和日式风格极为不同，美式人物硬朗张狂，不像日式风格那么唯美柔和。当初《镜之边缘》的女主角海报风波，就足以证明这两种风格壁垒分明。《真人快打》系列的人设完全为迎合欧美玩家的口味而设，作为亚洲玩家自然难以接受。其次，对于饱受国内玩家诟病的手感，笔者也确实承认这种逐帧拍摄的制作手法的确无法表现出“街霸”那样细巧微妙的动作——但这并非说《真人快打》就是个软脚虾。《真人快打》系列中勾拳动作极为生猛，结结实实地打得对手口喷血沫，飞身而起。而“街霸”直到三代中真升龙拳才有这样的震慑力。比起让八神不痛不痒地挠上几十下，MK的拳脚才是真正的拳拳到肉，招招致命。但是对于被“街霸”宠坏的玩家来说，MK非但没能受到一个FTG的对待，反而背上了一个操控恶劣没有研究价值的恶名。而随着系列的不断发展，原先那种生硬的手感也在逐步改善。从E3最新的宣传视频可以看到，最新一代《真人快打》的动作显得轻盈潇洒，招式间的衔接和过渡也更加自然流畅。应该说这个系列在经历这么多年的进化后已经是脱胎换骨了。

对于《真人快打》系列中那血腥之极的终结动作，应该说追求“血腥”表现也是欧美文化的一个组成部分。欧美人对于血腥和暴力的表现几乎从来不刻意回避，这从他们的电影作品就可见一斑。不管是《群尸玩过界》还是《星河战队》又或者是《拯救大兵莱恩》，残肢、内脏、分尸从来不故意掩饰。在《真人快打》最新作的宣传视频公开时，一些老外也被那些抽筋扒皮砍脑袋的终结技弄得惊叫连连，不过他们又偏偏好这一口。欧美人对待游戏中血腥部分的态度，就和他们对待电影中的血腥表现的态度一样。而且他们对于血腥表现有着严格规定，如果作品中有关于未成年人被摧残被施暴的详细描写，一定会受到严厉处罚。当然无论哪种情况笔者都不提倡血腥暴力，但在游戏分级允许的年龄范围内，“纯属娱乐”也无不可……

可以说《真人快打》在国内的“非主流”现象完全是“以无知生曲解，以曲解生敌意”的恶果。遭到同样噩运的，还有CAPCOM的力作《MARVEL VS CAPCOM 3》系列。此系列虽采用了不少“街霸”系的角色，却因其作风豪快



《Madden NFL》在中国与美国的游戏市场享受着两重天的待遇



《真人快打》给人留下最深的印象是“暴力”，但这个系列那种刚猛和神秘的气质也吸引了不少好这一口的玩家


《镜之边缘》美日两版海报女主角形象的区别，让人感受到了东西方文化的差异


看大腿算“非主流”的游戏展么？


《真人快打》的角色最早是采用真人拍摄制作的，自然谈不上什么“美形”……

喧哗与“街霸”细腻巧妙的风格截然不同而不得重视，实在是可惜。不仅FTG存在“非主流”现象，RPG同样也在遭遇主次之争。就在十几年前，中国的家用机角色扮演类游戏可以说完全是日式制霸，“最终幻想”“勇者斗恶龙”“北欧女神”，哪有谁在家用机上体验过“老滚”“辐射”的？而在现在，美式RPG在国内已经呈现与日式RPG分庭抗礼之势，这事要十分感谢微软，如果没有它的XBOX和XBOX 360，美式RPG很难在国内流行到今天的程度。

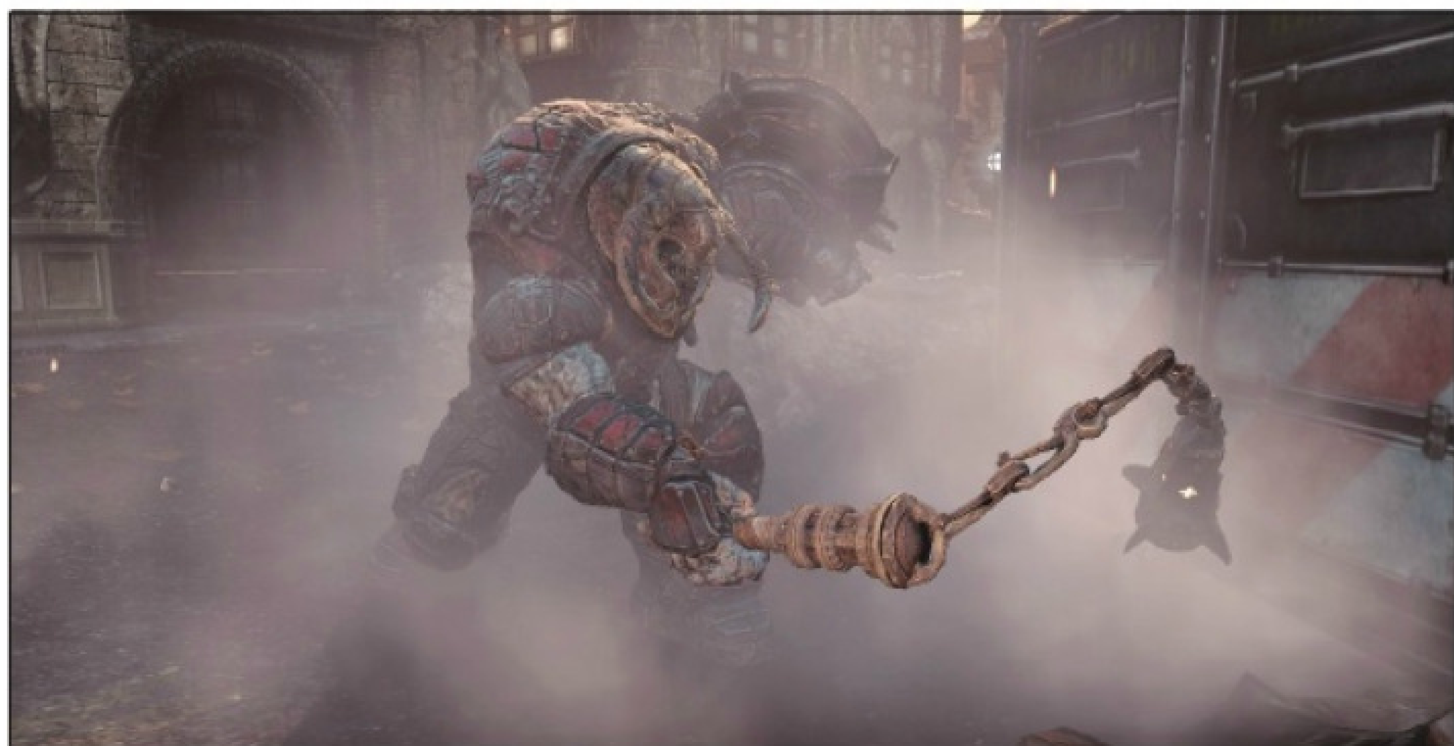
这使我不由得想起我们国家的游戏产业。这么多年的E3大展过来，我越来越感到这个全球最大的游戏展和中国游戏圈其实没有任何关系，今年貌似除了金酷游戏勉强拿着两款作品去充下场面外，往年参展的天晴数码、久游、目标软件、蜗牛游戏等厂商要么已经“忍痛割爱”，要么干脆充耳不闻。而其他一些中小规模的游戏厂商对E3则是绝口不提，换在若干年前，一些生存困难的单机游戏厂商尚敢花重金去E3亮个相，而在如今财大气粗的网游厂商却没人愿意花这个钱了。为何区区几年，我们对E3的态度就如此180度的大转变？

首先，E3是什么？“The Electronic Entertainment Expo”，全球规模最大、知名度最高的互动娱乐展示会，在全球电子娱乐产业中有着至高无上的地位，评论誉为“电子娱乐界一年一度的奥林匹克盛会”。大家来参加E3，不光来图个热闹，更要紧的是交流新技术新产品新体验。而我们的厂商在E3能做什么？在国内吹得神乎其神的作品，什么全新3D渲染、超强游戏引擎，网游玩家什么搞不懂的概念就吹什么，但落实到实际技术上，不要说单机游戏整整落后一个世代，就算我们“引以为傲”的网络游戏和海外列强相比也不过小巫见大巫。

于是乎我们的开发商开窍了，与其把Money浪费在E3大展和技术研究上，还不如在本土ChinaJoy多请几个长腿丰胸的妹子吸引宅男们的荷尔蒙和钱包。于是出现了以下怪状：当E3展对Showgirl做出衣着不得过于暴露的明文限制之时，我们ChinaJoy的ShowGirl却向着“只要模特穿得少，哪怕游戏像根草”的境界大幅跃进。长此以往，这“技术非主流”的帽子，哪个年头才摘的下来？

再者，中国游戏产业断层非常严重，国外都是家用机（掌机）、PC单机和网游三分天下。中国呢？就一个单单的网络游戏。在某种程度上，家用机游戏代表了硬件和游戏设计最前沿技术，这不是本身并非专为游戏而设计的PC所能比拟的。而中国，别说家用机设计制造没有，连为家用机设计游戏的公司也几近于零，整个一“不入流”。恰恰是国人非但不自知自己只靠网游撑起一片天，其实在整个世界游戏市场潮流中只是个“非主流”的现状，反而有“全球只有网游一种游戏”这样井底之蛙之见，导致了目前中国游戏市场消费全球第一，而游戏技术能力全球末流的现状。

如今我们的社会已经可以渐渐接纳一些往常的“非主流”，这些“非主流”的比例不仅越来越大，更有颠覆传统之势。如同上世纪90年代在国内还十分罕见的“OTAKU”已经成为我国娱乐业的巨大消费群体一样，越来越多的“非主流”群体正在向主流转变。笔者非常希望随着观念和环境的改变，有更多的“非主流”游戏被我们所接受，成为中国玩家津津乐道的神作，而我们的游戏产业也有从“非主流”升级到“潮流”的希望。还望诸君多加努力。P





看国外游戏展，我们能记住很多游戏，看国内游戏展，我们能记住很多美女

掷骰子的上帝
——谈“星际”与“魔兽”的差别

■天津 夏立

2003年，当CQ2000在WCG《魔兽争霸Ⅲ》（ROC）决赛中负于完美人族Insomnia时，也许遗憾的他和惋惜的中国玩家都不会预料到，他会成为2000～2009年10届WCG里唯一一个同时在“星际”和“魔兽”项目都杀进了四强的人。

这是一个不太引人注意的细节。相比之下，Insomnia精妙的闪电盾和CQ2000强悍的骑士团更容易被玩家津津乐道。这也是一个非常有趣的细节，“SC”和“魔兽”（以下简称SC、War3）同为暴雪出品的即时战略游戏，却很少有人能成为同时精通两者的高手，更鲜有人能在世界级的比赛中在两个项目中都拿到好名次。

虽然，自从《War3争霸Ⅲ》发行之后，正式从SC转型War3的电竞选手很多，其中不乏MTY、xiaoT、suhO这样的知名玩家，但他们或更擅长SC，或更擅长War3，几乎无人能够兼顾两者。所谓“术业有专攻”，诚不我欺。

两者之间究竟存在怎样的技术壁垒？这是一个被讨论了很多年的话题。我们都知道，从背景设定到游戏画面，从资源模式到对战内容，War3和SC都有极大的差别，难以进行客观公允的比较。但，如果我们能够透过这些表象，去看一看游戏数据模型的设定，将会有一些有趣的发现。借用物理学一个经典争论来描述，这就如同是“上帝是否掷骰子”的问题。

上帝的影响

SC中的“上帝”——如果有的话，无疑是不喜欢掷骰子的。在SC里只有两个概率事件：一个是位于低地的单位攻击高地单位时会有50%概率攻击丢失，另一个是攻击树阴遮蔽下的单位会有25%概率攻击丢失。到了SC2，连这两个概率事件都没了，对战游戏中的所有事件，包括攻击力、防御力、命中率——统统精确为恒定的数字，无概率，无波动。

而War3中的“上帝”——如果可以这么称呼的话，则是非常喜欢掷骰子的。在War3中，充斥着各种各样的概率事件。和SC一样，War3的低地单位打高地单位也有概率出现攻击失误，只不过概率是25%。此外，对战中的部分野外生物是会随机掉落宝物的，而搜刮这些宝物的英雄们，他们的技能也掺杂有各种概率数字，比如我们耳熟能详的致命一击、闪避、重击等等。



War3与SC中的初级兵种有着完全不同的血量和攻击力

当然，并不是每场对局都会有剑圣、恶魔猎手或者山丘之王出场，女妖的诅咒技能——让对方33%概率攻击失误，也是个冷门技能。仅靠这些特例就想证明War3里的上帝喜欢掷骰子，是很牵强的。事实上，这个结论基于更广泛的依据，也许你并没有注意到，War3里的所有兵种，当需要计算攻击力时，都必须“掷骰子”。

例如兽族步兵的攻击力在面板上显示为18～21，完整的写法其实是17+1d4，含义是基础攻击力17点，然后掷一个四面骰（取值1～4），用

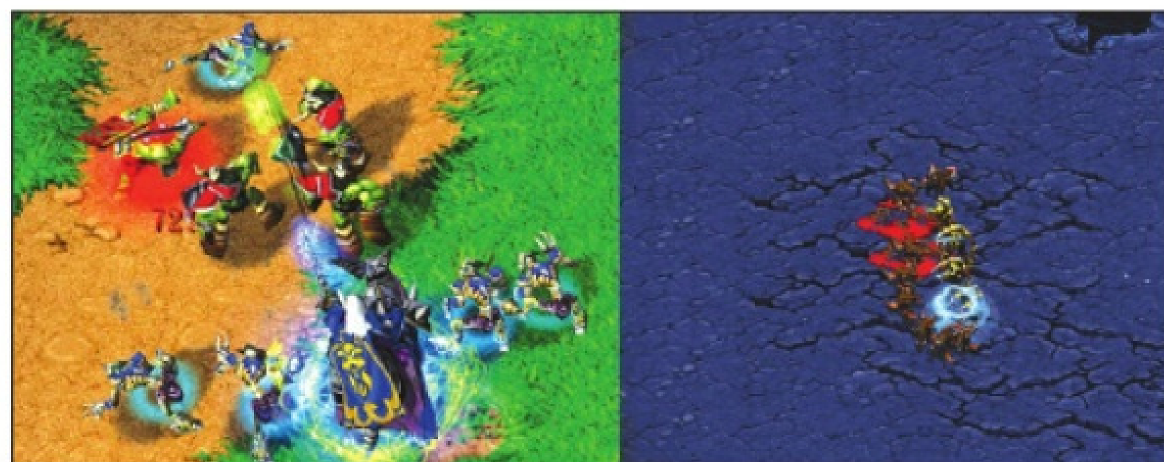
基础攻击力加上掷骰所得的浮动值，才是实际的攻击力——兽族步兵每挥舞一下他的大斧头，这个掷骰过程就要发生一次。

如果你觉得4点伤害浮动微乎其微，琢磨这个完全是小题大做。那么我们来看看别的单位，1级的恶魔猎手，其面板攻击力是24～46，完整写法是22+2d12，也就是说，他要投两次十二面骰，伤害波动是2～24，幅度超过了50%！同样的道理，步兵攻击力12～13，其实是11+1d2；火枪手攻击力18～24，其实是16+2d4；兽族投石车攻击力82～102，也就是81+1d21……

也许你会问，研究这个有什么用呢？别着急，这种最基础的数字虽然枯燥，却正是它们数学模型的基石。某种意义上来说，War3和SC迥异的风格，其根源恰恰在于这些不起眼的骰子。


1级恶魔猎手和1级剑圣的决斗胜负是一个纯粹的概率问题

由于War3里面的伤害存在波动，而且幅度还不小，为了避免兵种对抗中偶然因素过高，所以War3中的兵种都被设计成低攻击高血量的单位。比如一个人类步兵的平均攻击力是12.5，生命值则高达420。如果考虑到它自身的2点护甲值，那么一个步兵砍死另一个步兵需要39次攻击！其他种族的情况也大体类似，兽族步兵砍死人族步兵需要25次攻击，人族步兵砍死食尸鬼需要28次。让我们来看看SC，同样是初级兵种，机枪兵的生命值是40，攻击是6，仅用7次攻击就能杀死另一个机枪兵；小狗的生命值是35，攻击力是5，即使考虑到回血效果，也仅需8次攻击而已。



魔兽兵种	生命值	攻击力	攻击次数	星际兵种	生命值	攻击力	攻击次数
步兵	420	12.5	39	机枪兵	40	6	7
火枪手	520	21	34	坦克	150	30	6
食尸鬼	340	13.5	26	小狗	35	5	8
地穴恶魔	550	28.5	26	刺蛇	80	10	11
弓箭手	240	17	19	狂热者	60+100	8×2	12
女猎手	600	17	40	龙骑	80+100	20	10
兽族步兵	700	19.5	37	黑暗圣堂	40+80	40	4
猎头者	350	25	19	飞龙	120	9	14

大部分“War3”初级兵都需要数十下攻击才能把同类击杀

习惯了SC风格的玩家刚刚接触War3时，最不习惯的就是这种截然不同的兵种设计。SC里的兵种都是高攻击低血量的，战斗中微操作的意义在于尽快制造最高伤害，抢先歼灭对手的部队。只有尽快瓦解对手的主要战斗力，自己的部队才能得以保存。尤其是前期初级兵种的对抗，SC选手很少支付操作去挽救一个濒死的单位，因为每个兵只有5到10次的攻击机会，所以与其保留这个濒死单位，还不如让它贡献出最后一击。毕竟每少一次攻击机会，输出的总伤害就会减少10%～20%。这一点和War3完全不同。War3中的前期兵种对抗，一次攻击机会只占这个单位2%～3%的总伤害，相比之下，保留和回复濒死单位的意义显然更大，不但大大节约了资源，还可以防止对方英雄获得经验值。因此，War3战斗中的微操作，有很大一部分是为挽救和保存残血单位而服务的——当然，对方也会付出相应的操作去击杀这些单位。2005年的WCG世界总决赛，尚未加冕人皇的Sky对阵兽王Grubby。后者利用精妙的操作将一个个残血的兽族步兵拉回基地，涂上药膏休养生息，而Sky也利用同样精妙的操作，召唤豪猪追进去点掉了这些药膏效果——在SC中，从来没有过类似的战例。

贫血食尸鬼还有生还的希望，贫血小狗则绝无保存下来的可能

假如SC中的机枪兵攻击力为5+1d2，那么实战中，赌运较好的机枪兵就会抢先击杀对方，得以存活。在前期的对抗中，只要有两三个这种“人品”机枪兵活下来，战局很可能就会被直接锁定。

这就是掷骰子的上帝带来的影响。


同等数量下机枪兵对机枪兵，谁逃跑谁就输

节奏的差异

如果仅仅是这样，那还只是游戏内容上的差异，只是两个系列的游戏在兵种设计上采用了不同的思路而已。但我们知道，兵种设计是RTS游戏的基础之一。SC与War3的兵种模型截然相反，由此衍生出了另外一个差异，那就是两者的游戏节奏截然不同。

2010年的MSL，Jeadong以ZvZ击败Calm再次进军决赛，其中第二局Jaedong直接5D Rush，仅用1分56秒就锁定了胜局。虽然SC的比赛节奏快，但如此简洁的对局也并不多见，而5D这样的“大招”，更罕有选手在大赛中使用。但是，这也从侧面说明了SC对抗的节奏迅速，战况激烈。相比之下，Sky在2010年WCG，HMvHM用6分8秒击败Kenshin的闪电战，在时间上也相形见绌。

在普通SC玩家的对抗中，各种前期的Rush极为频繁。毫不夸张地说，只要玩家采够了200～250点水晶，一个Rush战术就可以开展了。在SC里，从开局到采够200点水晶需要1分钟，到了SC2，则只要50秒。而在War3的对抗中，Rush至少要以英雄出场作为前提，这不但大大减慢了Rush的速度，同时也给防范Rush指明了侦查方向。也就是说，侦察的重点恰恰在于对方的英雄。

在SC中，由于兵种伤害高、战斗节奏快，所以侦察强度很大。除了侦查对方的扩张时机、主力位置、基地布局、科技选择之外，SC选手还要随时侦察对方的兵种配比、行进路线、侦察路线、骚扰路线。与War3的不同之处在于，SC里两三个单位就能带来毁灭性的打击，再加上没有回城卷轴，如果侦察和反应不到位，一旦中了对手的圈套，无论是被包抄主力还

是被偷袭基地，都很可能直接GG。就算能够守住，由于损失了主力或者被破坏了经济，此后的局面也会非常被动，往往无力阻止对手的扩张，沦为劣势。

2007年的SCOSL上，Stork在决赛PvZ对阵暴君Jaedong。原本Stork凭借开局精彩的双线狂热者操作拿到了双矿，局面不错。但因为中期击杀虫族两个自杀蝙蝠后判断错误，以为虫族暂时没有自杀蝙蝠，海盗船倾巢而出攻击Jaedong的飞龙，结果被藏在一边的8只自杀蝙蝠瞬间撞光，无力阻止飞龙集结的Stork支撑了一会儿就无奈GG。

2009年的SCOSL，暴君Jaedong以ZvT对阵Fantasy。开局Fantasy依靠出色的雷车操作把虫族拖在了家里，顺势开出双矿并完成了自己的主力集结，推进中一度局面占优。但为了追杀一小队残血逃跑的刺蛇，主力孤军深入，被Jaedong借机完成包抄全歼。此后Fantasy多次试图再度集结主力，无奈已经落于后手，推进屡屡受挫，最后资源耗尽告负。

种种战例，不胜枚举。激烈的对局常常让观众紧张得几乎窒息，


两个圣堂只用4秒就能清空一个矿区


回城卷轴可以挽救英雄、支援基地、调整队形


Nada利用喷火兵的溅射伤害来排除虫族埋地小狗的可能

一着不慎满盘皆输也不过如此。虽然，在War3中，使用回城卷轴也是会带来经济负担的。但不管怎么说，至少给了选手一个选择，一次机会。而这种机会，在SC里是不存在的。这是SC的残酷之处，同时也是它的魅力所在。

2004年SCOSL，天才的Nada以TvZ对阵JulyZerg。在三场对局里，Nada的表现犹如神一样。他的平均APM高达560，照顾到了每一个细节，他因此被称为“无所不在的Nada”。当他前期MM推进时，为了防止JulyZerg用埋地狗包抄，Nada不但保持侧翼侦察，而且在每个可疑的地点都用喷火兵强行攻击一下自己的护士，利用溅射伤害来排除虫族埋地的可能。直到Nada推进到虫族基地门口，JulyZerg也没有找到任何包抄的机会，最终被堵在家里彻底端平。在教主Flash以无敌的意识征服观众之前，Nada代表了人族选手所能做到的最完美对局。

War3的节奏则要舒缓许多，当然，这只是相对于SC而言。基于角色扮演元素的引入和维持费用的设定，War3的部队规模不大，兵种各司其职，非常精干。因为大多数兵种的攻击力都相对较低，所以少数高攻击高存活率的兵种就会成为部队的核心——这类兵种叫做“英雄”。这是另一个与SC截然不同的地方。SC里固然存在一些花费资源极高并且占用大量人口的兵种，也能够成为部队的核心，但它们的地位离“英雄”还相去甚远——不，应该说两者根本没有可比性。



再多的小狗也无法冲上路口，兵营下的两个SCV是关键


这个金甲虫不可能生还，但它已经给人族的经济带来了致命的打击

英雄自从走出祭坛的那一瞬间开始，就会成为对战双方关注的焦点。他们实至名归，带领部队战斗在第一线，或亲手杀敌，或鼓舞士气。无论是进攻还是防御，侦察还是骚扰，扩张还是消耗，他们无处不在，无所不能。这种核心地位和战局价值，自始至终都不会改变。

SC则不是这样。如果说War3的战术是围绕英雄构筑的一个阵

地，那么SC的战术则更像巧妙搭建的一个塔楼。在这个精细的建筑里，每一个零件都需要在合适的时间放在恰当的位置——它们的重要性相等，但时机不同。

2001年，SC的人族皇帝Boxer在一场TvZ中准备使用单兵营单重工双机场的开局，只造了1个机枪兵。他的对手发现了他的意图，于是早早提升了小狗速度，抓住人族双重工完成前的兵力真空期发动进攻。Boxer巧妙地利用1个机枪兵、2个SCV和1个飞起的兵营堵住了路口，让小狗无功而返。对手志在必得的进攻被Boxer天马行空的布局化解为无形。在这场对局中，封锁路口的两个SCV堪称英雄——但它们却是无法上阵杀敌的。机场完成后，战局的焦点就转到了幽灵战机身上。SCV能让对手出乎意外，但幽灵战机才能迫使对手打出GG。

因此，虽然在SC对局中常常出现堪称"英雄"的东西：一个科技球、一名黑暗圣堂、一条空投的金甲虫、一个满载枪兵护士的运输机、一只偷矿的Drone……但它们只能在特定的时间和特定的场合下绽放光彩，它们的重要性不会贯穿战局始终。

高手的应变

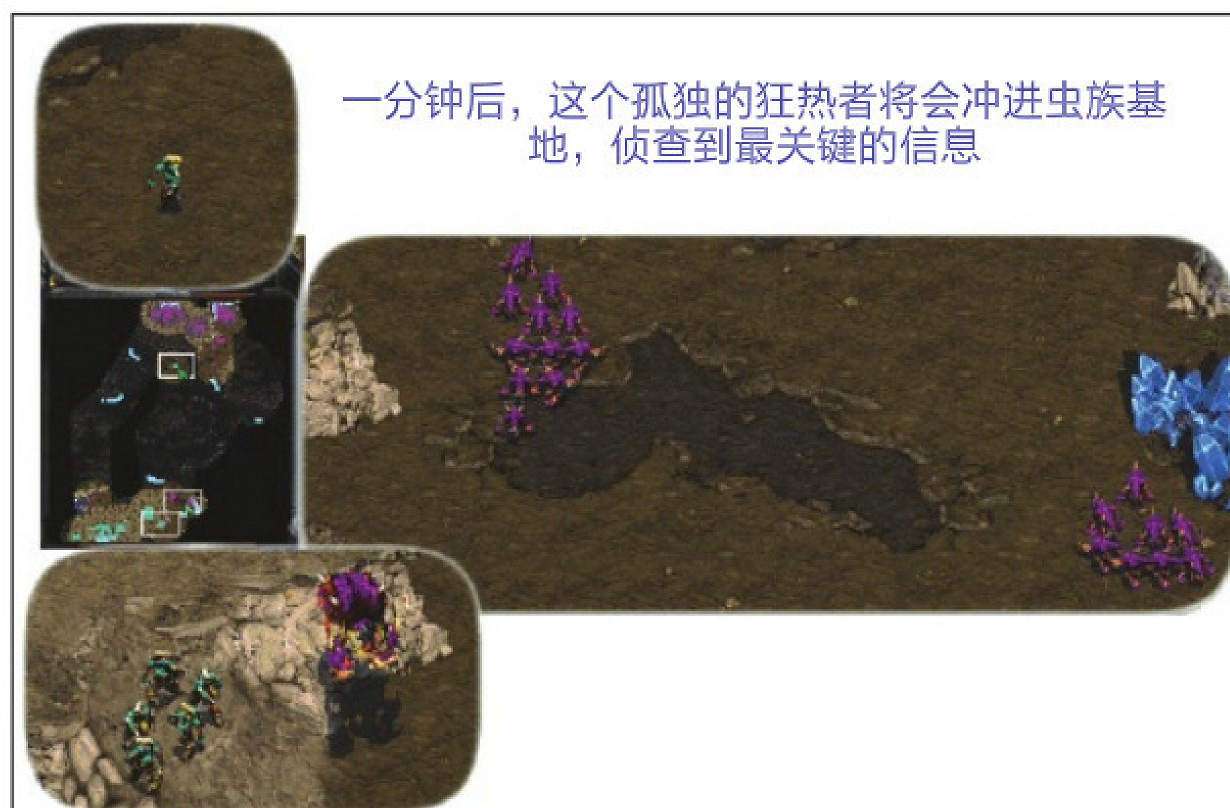
这两种截然不同的对战思路最终导致了迥异的游戏风格。

在SC的战术理念中，玩家必须不停地进行权衡，寻求一个最佳的方案。SC中的任何战斗因素，包括资源、兵力、科技、时间，都是可以被衡量、被计算、被交换，甚至被舍弃——只要能够赚取到更多的东西。从进入游戏的那一刻起，玩家就得在资源、兵力、科技里进行权衡取舍，依靠侦察得到的信息，有时候甚至是凭借纯粹的猜测，来决定自己进行衡量的尺度。

最简单的例子，所有的开局Rush，事实上就是牺牲资源和科技，来换取兵力的最大化。相应的，遭受Rush的一方，如果舍弃了过多的兵力去换取资源或科技，那么就会因为兵力劣势而陷入危机。而到了对战中盘，随着游戏的进行和局势的变化，这种取舍会变得更加复杂，更加微妙。

2008年WCG，SC决赛，Luxury以ZvP对阵Stork。开局后，Stork单兵营后速开双基地，分矿放下三个光子炮，同时开始造机械核心（BY）攀爬科技。Luxury用一队提速狗强冲神族分矿，Stork拉出Probe全力挡住。Luxury判断出不可能打下分矿，立即杀开一条通路，让3条小狗跑到了神族主矿。接下来的1分钟，3条小狗在神族家里不停干扰Probe的采集，还抽空围杀了一只龙骑。

这就是权衡和判断的结果。Luxury付出了近12条小狗的代价，换取在神族基地骚扰1分钟。如果神族因此损失的资源超过16条小狗，那么Luxury就是赚的——事实上当然不止这个数字。然而聪明的Stork也还以颜色，他判断出Luxury借着骚扰的机会，会在家里补很多的Drone来扩大资源优势，于是Stork在应对骚扰的同时还派了两个狂热者去虫族基地反击，迫使Luxury生产小狗来解围。经过这个交换，虫族虽然没什么资源损失，但因为本来准备造飞龙的幼虫被变为了小狗，所以时间被拖延了，飞龙出得会慢一些。于是，神族抓住这一点微小的时间优势，先手出了两艘海盗船，清理了两个落单的王虫（Overlord），并且在自杀蝙蝠到来前返航。此时，神族的海盗船已经达到了四艘，再积累一些，就能掌握制空权了。



一分钟后，这个孤独的狂热者将会冲进虫族基地，侦查到最关键的信息



神族必须拖出农民才能挡住小狗，而虫族立即改变了战术目标



神族依靠时间优势先手完成了海盗船的集结



集结刺蛇冲破神族的防线，这个空档期抓得非常精确

老道的Luxury准确的判断出，和神族抢夺制空权是个赔本生意，于是以自杀蝙蝠为掩护，暗中放下了刺蛇巢。Stork则沿着既定的思路，努力清剿虫族的空军，并且开始制造运输机和金甲虫，打断彻底破坏虫族的经济。

然而，Luxury的计算更加精确，当Stork终于积累到10艘海盗船，为运输机清理出航路时，Luxury把所有的幼虫都孵化成了刺蛇，趁金甲虫空投虫族基地的时候，一队半刺蛇把防守薄弱的神族基地一举扫平。Stork无奈只能认输，Luxury夺得了2008年WCG的SC项目冠军。

这就是SC的典型对抗思路。在Luxury冲击神族分矿前，他并不知道神族的防守侧重在哪里，更不可能知道自己能不能干扰神族的主矿运作；另一方面，当Luxury开始骚扰神族主矿时，Stork才能判断出虫族基地的虚实。接下来，Stork对虫族基地的压制让Luxury顺势改变了既定的战术，采用了一个更有爆发力的方法，而Stork最终没有跟上Luxury的思路，被抓了Timing，立即溃败。

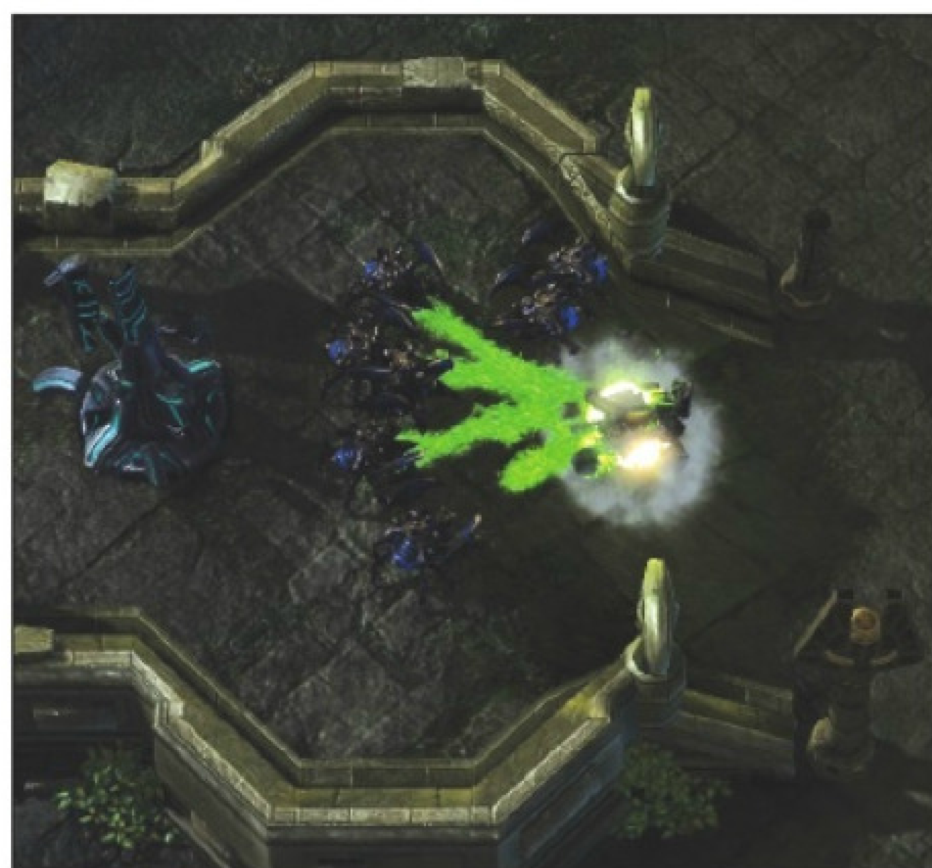

Maka展现了出色的操作，用1辆恶狼击杀全部小狗

在War3的战术理念中，同样存在资源、兵力、科技、时间等等概念，但总体战术思想是趋于恒定和精确的。比赛地图和种族对抗会勾勒出战术选择的轮廓，首发英雄迈出祭坛时，战术方向就得到了确定，而到了次发英雄出场的时候，整个战斗模式几乎不会再有变化。对战双方的优势和弱点都将心知肚明，比拼的关键在于细节处理。

英雄在War3里是战术的灵魂，不可舍弃，无法更改。经验值不会丢失，不会贬值，积累到一定程度能够由量变引发质变。因此，把资源、兵力、科技、时间等等因素都投入在英雄身上无疑会获得最稳定的回报。

这是高水平War3选手的福音，因为对战中的偶然因素被大大降低了，选手的细节能力成为制胜的关键；同时这也是普通玩家的遗憾，毕竟他们不太喜欢欣赏重复性太高的对局。

喜欢掷骰子的上帝跟我们开了个玩笑，绕了一圈之后，我们最终发现，建立在各种概率事件上的War3对战，其战局变化却趋于恒定；而建立在各种恒定事件上的SC对战，其战局变化却趋于概率。也许这才是War3与SC最根本的区别。


躲在瞭望塔下的蟑螂群将恶狼秒杀，Maka认为这是虫族的主力

今年6月的17173《星际争霸Ⅱ》世界杯，在半决赛上，“水果贩子”和Maka上演了精彩的ZvT，比赛中双方斗智斗勇，让观众大饱眼福。以库拉斯溪谷上的战斗为例，Maka单兵营封堵路口，速出双重工，打算在中期利用恶狼、坦克和机枪兵的组合来限制虫族的扩张。慎重的Maka担心推进的时候遇到虫族的埋伏，先派了1辆恶狼出去侦查。“水果贩子”用一些小狗追击恶狼，Maka则展现了精妙的操作，1辆恶狼在地图中间不断Hit&Run，击杀了全部11条小狗，最后不小心撞到虫族藏在瞭望塔下的蟑螂群才被消灭。至此，Maka认为“水果贩子”的主力是由蟑螂组成，自己的坦克、恶狼和少量枪兵刚好能够完胜，于是就放心地推进出门。却不知水果贩子只是将计就计，在恶狼被击杀的时候已经开始全力孵化小狗，并且完成了提速。当Maka推进到地图中部，和蟑螂开始交火的时候，30多条提速狗迅速包抄了坦克群，人族的主力瞬间全灭，Maka无奈打出GG。在这场比赛里，“水果贩子”将计就计送给Maka一队小狗来误导他的判断方向，让人拍案叫绝。

虽然SC2在平衡性方面还不够完美，但就游戏节奏和战术思想来说，确实和SC一脉相承。


“水果贩子”的提速狗成功包抄了Maka的坦克群

结语

8月26日，意犹未尽的国内玩家还没来得及从SC2台服公测即将结束的遗憾中恢复过来，另一个消息又在玩家中投下了一枚重磅炸弹：Grubby宣称将在明年转型《星际争霸Ⅱ》。与MaDFroG、Rotterdam、Kroky等等转投SC2的魔兽选手不同，Grubby乃是两届WCG《魔兽争霸Ⅲ》项目的世界冠军，入选WCG名人堂的兽族皇帝。在玩家心目中，他就是兽族的标志，是机智、坚韧、胜利、荣耀的代名词。因此，Grubby的转型具有强烈的象征意义，将会引起众多War3玩家的关注。

这不禁让我们联想到8年前，《魔兽争霸Ⅲ》发布后，许多SC选手转型“War3”的情景。一切有如轮回。

天才的Grubby能否打破“星际”与“魔兽”的战术壁垒？也许还需要上帝掷骰来决定。P

▶快言快语

国内网游推广考

荆棘与花环并存，作为中国网络经济中不可或缺组成部分的国内网游产业也走过了第一个10年。10年对任何一个产业而言都是从幼稚走向成熟的一段艰苦历程，国内网游业也在10年间从凋敝走向振兴，从落寞走向繁荣。互联网消费调研中心在今年9月底公布的《2010年中国游戏用户消费调查报告》中指出中国网络游戏市场在十余年的发展中不断扩张，2009年中国网游市场实际销售额已达256.2亿元，同比增长39.4%，带动电信、IT、传统出版等相关产业产值近550亿元。国产网游产业的发展已经逐渐突破自身的限制，成为国民经济产业链中的重要一环。然而繁华终归是一个产业的整体态势，细化到内部的竞争市场则体现为网游运营商间竞争的加剧，体现为“推广渠道本位论”即“渠道为王”替代“内容为王”的营销思路的改变，甚至表现为恶性竞争下快餐式推广。

■湖北 布列瑟侬

追本溯源，网游推广并不是在国产网游发展前期就有如此重要的地位。网游推广力度的加强是伴随着市场环境的恶化而加强，因为它是运营商在探知盈利弱化时最直接有效的诉诸手段。资金一定的情况下，在经济景气，用户玩家群体充足，市场竞争偏缓和的时候，运营商追求的往往是产品质量，因为“酒香不怕巷子深”，产品的深度决定用户的广度和粘性；而在相反的条件下，能力有限的运营商则更看重既得利益，即通过“一锤子买卖”的推广营销实现“用户流量”所带来的收益。



主题网吧已经成为网游推广的题中之意


相同的昵称前缀成为了公会的标志


美女营销的外延逐渐扩大为新闻人物营销

网游推广的几个时期：机遇与挑战

国内网游推广真空期

随着《网络创世纪》《万王之王》等代理游戏的征伐之声临近，国内网游业开始萌生。当有玩家用14.4kbps的“小猫”下载UO，只为能登录只能容纳数十用户的小小私服而彻夜守候之时，很少有国内的运营商能够掌握“推广”这一营销概念，因为市场太小、用户群太小、硬件设备太差、推广渠道有限等种种因素，国内运营商并没有能够很好的把网游推广当做一种盈利体系的重要做成部分，因而也并没有完善的网游推广策划。即使有广告的部分形式，但终究未能翔实而完善的贯彻下去。在这一阶段，网游运营商将较多的资金和精力放到了游戏本身，缺少运营理念，因而早期的网络游戏，大部分都因惨淡经营退出市场。

国内网游推广发展期

早期的国产网游推广是比较简单和直接的，主要体现为网站广告模式和杂志广告模式。以2003年的《热血传奇》为例，它是早期国内网游的代表，也是早期网游推广的代表。在此阶段，中国的互联网环境在经历了第一次互联网泡沫之后重新焕发活力，门户网站再次成为网络舆论的核心。《传奇》的推广网罗了线上与线下多种推广形式。如在《大众网络报》购买广告位、在新浪等网站上面投放广告，无可忽视的也有玩家之间的口头传播。犹记得那时的网吧“千人传奇一片红”的盛景，笔者当年也是被朋友所拉拢投入到征战沙巴克的“圣战”中。应该说《传奇》的成功因素有很多，尽管游戏自身素质较高成为决定性内因，但必须说推广在其前期发展中有着不可忽视的作用。

国内网游推广成熟期

2004年以后是网游产业高速发展的蓬勃期，随着市场环境的变化，在网游产业内部也衍生出许多新的推广模式，典型的有网吧推广以及游戏推广人方式。网吧推广，顾名思义就是以网吧为单位进行宣传。随着网吧备案系统的出炉，一个紧密的推广网络就已经成型。运营商通过赞助网吧海报、赋



Chinajoy比的不是游戏，是Showgirl

予合作网吧内玩家游戏特权的形式促进互利共赢，在这过程中以网吧为核心辐射到周边玩家。游戏推广人方式与网吧推广较为类似，是以游戏玩家为核心辐射其周边玩家，运营商会通过点卡、游戏币等返利模式回馈推广员，从而吸引推广者更多的邀请游戏玩家。此时期的典型网游为《梦幻西游》，曾有一段时期笔者常去的网吧感觉像是“梦幻西游”主题网吧，厕所里整面墙都是“梦幻西游”的海报；而笔者也曾受不住诱惑做过《梦幻西游》的推广员，当时的报酬是邀请一名玩家充值30元，返利X元，收益还算可以。

国内网游推广激化期

进入2007年，国内网游产业正式进入繁荣期，而市场却迅速恶化。每个月近几十款网游齐上线，背后却是玩家用户体验度持续下滑。网游题材和表现形式的同质化使得差别化的内容定制越发的困难，运营商一下明白了眼下的出路只能是推广运营上寻求突破，大量资金一下涌入到运营推广部门，甚至出现了很多游戏的推广费用大于研发费用的情况。

这一阶段因为资金投入的加大，许多运营商不惜血本进行宣传投资。在强化之前推广方式之外，Chinajoy、电视广告、电影电视甚至主题公园均成为推广中的亮点。2010年的Chinajoy早已经不是比拼网游质量，取而代之的是Showgirl的相貌和身材；《梦幻西游》的广告登上湖南卫视，早已经脱离了《征途》那种打擦边球的电视广告阶段；《梦幻诛仙》的电视剧版刚刚杀青，《剑侠情缘Online叁》电视剧剧组恰刚刚开机，金山董事长求伯君投资3000万并将客串角色；盛大更曾放言将建立《永恒之塔》主题公园，将玩家名字刻在“永恒之塔”上面……种种推广早在这个推广激化的时代如脱缰的野马，推广也逐渐成为大厂商这种“有钱人”所能玩的游戏，当然激化之中或许也存在着攀比竞争的些许无奈，毕竟不参加这场“推广游戏”，就代表着示弱或出局。

揭秘典型推广要素：诱导与开拓

游戏特色差别营销

游戏特色推广对应的现状是网游产业同质化趋势的加强。在注意力经济引导网络快餐时代主流思潮的大背景下，网游产业更需要竭尽全力的抓住玩家的眼球，差别化的特色推广也就成为了应题之解。相对爆炸式增长的网游产品，人们所能分配的精力和注意力是极其有限的。毕竟“凡是网游就能赚钱”的时代早已经成为了历史。《A3》首先擎起“成人网游”的旗帜，《梦幻西游》四处宣扬“绿色网游”的健康，《剑侠情缘Online叁》冠以“民族网游”的名义，《天龙八部Online》着力突出其“武侠网游”的特色……仅寥寥数字便为其主打产品打上了更利于玩家识别的标识，也表明了其定位和特点。

美女营销

2010年6月，芙蓉姐姐、苍井空、凤姐在上海同台为《勇士OL》造势

2010年7月，文化部批文要求“网络游戏禁用不雅照女主角充当代言”

2010年9月，第九城市签下9位当红Chinajoy Showgirl代言《神仙传》

……

不知从什么开始，美女成为了多数暴力网游的代言人，这个本来崇拜暴力的江湖似乎多了几丝柔情，然而更重要的是这已经成为网游推广的重要手段。众多网络游戏的官方主页总有美女玩家、美女视频专题，众多宣传语都有类似“美女玩家陪你玩”的挑逗性口号，似乎整个游戏世界满是是女性玩家，特别是漂亮的女性玩家。由于当前网游玩家仍以男性居多，运营商抓住了这个“温柔的诱惑”，通过极力渲染多美女的游戏氛围，“色诱”男性



各式各样的新手卡





各种各样的公测、封测充斥着网游世界

玩家进入游戏征伐的世界，达到定向推广的目的。近年来“美女营销”已经逐渐走到线下，每年的Chinajoy已经变成了选美的舞台，各公司都期望借漂亮的Showgirl吸引玩家的目光，达到宣传的目的。

近来，“美女营销”出现了低俗化的倾向，外延也扩展到了“美女炒作”，甚至是低俗新闻人物炒作。尽管文化部已经严禁这种低俗风气，然而就推广本质而言，“擦边球”或许仍是竞争压力下的常态。

测试营销

多数玩家常常会有感觉，一款游戏为什么可以公测一两年的时间呢？其实，这是运营商的一种推广手段。测试营销应该属于概念推广的一种形式，但是还是有些许不同的地方。测试营销实质上是在包装一种新鲜感，从而去吸引喜欢猎奇的玩家。

国内网游在开始阶段只有公测与开放运营，比如《传奇》，公测常常意味着游戏已经基本完善，没有很大的Bug，希望通过公测来进行最后的测试，之后便是正式上线的开放运营。后来又有了内测，是在公测与正式运营之前的邀请部分核心玩家或者技术人员参加的内部测试，多是出于资金与人力的考虑，因而无可厚非。然而在测试变为一种推广手段之后，这些阶段的概念就几乎没有了，内部测试、压力测试、第一次封测、第二次封测、亲情测试、限量公测、开放公测……像《天龙八部Online》就整整公测了一年多的时间，而收费确实从一开始就有。种种名目繁多的形式为的只是留住玩家的新奇感，“新”对玩家而言就意味着新的起点、新的开始、公平探索者的身份，从心理上讲，这对大部分玩家是极其有吸引力的。

在线人数

在线人数是衡量一款游戏发展阶段的重要标准。运营商常常夸大在线人数的数目，目的是营造一种人气飙升的气场。毋庸置疑，一款网游玩家越多，吸引力越强。没有RMB玩家乐意在一款死气沉沉的“鬼区”里面购买昂贵的道具，更没有玩家愿意把网络游戏玩成单机游戏。网游的本质是一种交互系统，这跟现实社会是一样的，然而不同的是，现实中你既不能选择生，也不能轻易选择死，而在如此多的网游世界中，你可以很轻易的选择一款游戏而放弃之前的。这其中的决定因素有很多，但是玩家间的交互体验是至关重要的，而交互的基础便是玩家数。

公会入驻

公会是游戏玩家的一种线上线下的



电视剧、名演员与网游推广也有关系

组织形式。公会的存在对任何网游而言都具有决定性的支柱作用。作为玩家身份而言，公会旗下的玩家是较为稳定的利益来源，玩家的行动都受到公会的制约，只要公会不放弃该款网游，那多数玩家将仍然坚持下去；作为网游的人气的代表，公会少则近百人多则千余人，公会入驻的浅层含义是“该游戏值得玩”。因而公会既是运营商重要的推广对象，又是一种重要的推广手段，其身份和地位在当前的网游市场竞争中自然是不言而喻。常常看到游戏内测会邀请公会玩家、游戏VIP卡会有公会专区、官网新闻常常是公会玩家专访，这些都是目前网游对游戏人气的一种变相宣传方式。



网游人气是推广的重要保证

新手卡

新手卡是一种的变相“优惠”，充分利用了玩家追求快捷利益的心理。常见的形式是升10级送套装、升到20级再送，一直送到60级，在追逐享利的过程中，玩家“一不小心”便从游戏新手变成了游戏的骨灰级玩家，再想脱离就比较困难了。实际上，玩家自以为赢在起跑线，而实际上整个游戏多数玩家都会拥有这项“特权”。就笔者而言，玩一款玩络游戏除了看攻略，首先一定会到晚上搜索有没有“新手卡”，毕竟那只是一串数字而已，获得难度并不大。作为一项推广手段，新手卡的数量是不可估计的，因而其带来的小的利益相对而言就更小了，但毕竟可以驱动人心。

网络游戏产业的推广活动永远是一个市场化的经济问题，而不仅仅是一个坚守内容为王的传统卫道士与坚持经营为主的开拓者的辩论命题。尽管推广过程中出现了一些问题，但是说到底，网游产业是一项经济活动，会牵涉社会效益与经济效益，任何可以带来收益的经济行为都应当为这个产业发展服务。当然，如何把握好宣传与炒作的界限仍是一个需要经营者细细考量的问题。P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶快言快语

蝗虫亦有乡愁
——一个"台归"玩家的自白

今年8月，当网易某高层带着一脸诡异的表情向我们宣布CWLK即将"上线"的时候，我的骑士君还在台服优哉游哉地打本、刷战场。偶尔听到有人问"CWLK要开了大家回去否"就立马摆出一脸的不屑："吾不犯贱，回去作甚？"

■浙江 木然

两个月后我满级的术士站在达拉然的街道上看人来人往，公共频道里翻滚的却已不再是漂亮的繁体字，取而代之的是此起彼伏的"XX不分"与"报GS进组"，这些熟悉的声音让我再度体会到久违的"家"的感觉，也多少让我脸上尴尬的表情稍微好看了一些：我知道自我8月31号下午上线起就多了一个称号——蝗虫。

不管怎么说，我都是食言了，而且不光是自己，我还把原来一块儿去台服混的兄弟全都拉了回来，正所谓有福同享有贱共犯，蝗虫前辈们团结协作集体迁徙的优良传统还是值得学习的，尤其对于我这种穷学生来说。

当然我这种讲法肯定让一部分人不太高兴，滞留的大陆游客会觉得我们对台服不够虔诚，留守的万年TBC党干脆叫我们不要回来。在前者看来蝗虫给台服带去了不好的风气，在后者看来蝗虫又给国服带回了不平等竞争与更明显的阶级分化——里外不是人比较适合形容这种情况，让人甚感不安的是某些回归众还把台服经历当成了海外求学，恨不得让天下人都知道自己是从另一个更"先进"的位面回来的，沾了点洋气还真把自己当成了海归。



但是家乡总有家乡的好，能让蝗虫们跨越海峡又飞回来必然有其重要原因。那么到底是因为什么才让他们放弃了方便的随机组队（3.2可没这玩意儿）、良好的游戏氛围（相对于国服来说）、完整的版本体验（台服亡灵露得更彻底更骨感）以及即将到来的"浩劫与重生"呢（虽然不排除一部分人会再度跨海，但愿意在国服待到3.3的估计更多）？答案就在每一个蝗虫的心里，今天我谨代表自己，来谈一谈为何我热爱这片神奇的土地。

"PTSL开组，来不要旗子的DPS。" "YXSL4=1，老三匕首不分。"

不分？对，就是不分。胜利旗帜不分，深渊符文不分，黑心更不分；板甲预定，锁甲预定，皮甲预定，布衣三雄也玩儿去；冰霜牌子换萨钢上交，凯旋牌子换宝珠上交，还有宝石、图纸、装绑若干，所有好东西都是RL的；Boss倒地自动远离尸体，谁捡谁罚500G，初犯交钱，再犯踢之！

莫要怪我专横，要怪就怪那天杀的台服GM，对国服特产"不分团"跟"黑装团"查得实在太严，今日刚拿下277异物，明日即被封号，这让我等连264死亡意志都难以入手的穷人情何以堪？所幸国服WLK已开，不狠狠地变相黑装一把，怎么对得起这一年多的憋屈？就连NGA上都有人连篇累牍地论证不分团乃"存在即合理"（还上了首页），你们还有什么话讲？正所谓——

何须团队争锋？千人骂，万人踩，可问贱道顶峰？不分不分就不分，能奈我何？



"X的，小白打个YX古王国，坦骑全程智慧圣印拉怪连神圣祈求都不开……GS4000的DPS打得还不如MT高……一群到处Add，灭了就怪治疗不会刷……真是服了这群快餐了。"

作为一个台归玩家，我表示在国服又找回了久违的自信。以前嗑药吃鱼打到手抽筋都进不了前五，如今用念力滚键盘都稳保前三，实在是今非昔比，一种鹤立鸡群的优越感油然而生。就好像某些"知名"公会回归国服，以捉奸不及提裤之势飞快拿下各种首Down一样，让那些没能抢先体验过WLK的玩家只能呈45度角仰望他们孤高而蛋疼的背影。这种高处不胜寒的感觉，就如同当年我用30条命打穿了《魂斗罗》，用隐蛊+酒神轰死了拜月教主，用99级全身暗金装备秒杀了大菠萝一样，瞬间的高潮过后，是高手寂寞的感慨和唏嘘。

9月14号国服S7赛季开启，第一天就打上"2"字开头的队伍不计其数，其中大多是刚到80连韧性都不足600的普通号，仅凭着对优势组合的熟悉轻轻松松碾压便当队。再看看台服当前的情况，杀上高分段的队伍，哪一支是省油的灯？22新队都能遇到拿橙斧的对手，更何况是那些

来自20多个战场组的顶尖高手？

想想就觉得可怕是吧？所以咱们回来的打算真是太对啦，正所谓——

不属T，不属C，生于地球之外，不灭北极之中，一国二服，各领一方，神人唯吾，一代蝗虫。

“我了个去，刚刚花8WG买了个258死亡抉择，结果下CD开ICC？暴雪你坑爹吧？”“4.0取消破甲？那我12WG买的277死亡意志怎么办？”“81级绿斧完胜影之哀伤？不带这么玩儿人的吧？”



玩过台服的朋友，尤其是较早参加远征的恐怕都已经感觉到了，短短两年不到的时间里，我们经历了4次大型Patch，身上的套装从T6换到T10，物品等级从159飙到284，高频率的更新带来了更快的装备贬值速度，往往在当前版本中刚刚进入了Farm期，暴雪就宣布了下一个补丁的到来。当你拿着灭绝人性沾沾自喜的时候别人却手持奥杜亚神剑招摇过市；当你花光DKP拿下雷神之后却被带着死亡抉择的队友狠狠地踩在脚下，当你用亡者君临勉强保住了你的地位时，异物驱逐和264望远镜却晃瞎了你的萨钢狗眼。从此你不再相信所谓的“神器”，因为Patch可以轻而易举地摧毁一切神话与传说，以及你脆弱的自信心。



当然，国服不存在这个问题。仅一个妖头就足足保值了两年多，更不用说当下这个不知道会玩多久的3.2，像抉择、君临、抚慰什么的，放心地去消费吧，你会发现在你全身258之前，这些破费甚巨的东东还是很物超所值的。如果Farm期足够长，而你所在的公会又足够毛的话，我相信ICC开放以后，你就可以带着万把DKP进去消费下一代神器了。像橙斧这种东西，就和3.13的蛋刀风剑一样，烂大街是迟早的事。虽然不能保证人手一把，但是每个板甲都拿上影锋应该还是没有问题的。什么？这位地精朋友你怕原始萨钢贬值？不可能！WLK在网易手里能烂多久，萨钢就能畅销多久！你要知道，在国服，这些神器就像我们的房价一样坚挺，一切担心都是毫无根据的。

至于CTM，那已经是“山口山”转手给另一个代理商以后的事儿了……正所谓——

LK初怒魔兽红，代理更迭，神作不减风采；巫妖王，大灾变，人傻钱多国服正盛，共享神器一世风光。

“本工作室提供竞技场1800~2200代打服务，效率保证，包龙另算。”“1~80级效率代练，详情请咨询：www.一点就牛X.com”“大量金币出售7WG=400RMB，纯手工，无黑金。”



回来以后我就感慨，果然还是国服比较方便，副本代刷、角色代练、等级代打，当老板，连号都不用上，想买金就买金，想卖卡就卖卡，还用不着像台服一样鬼鬼祟祟搞地下活动，一旦被抓出来就直接封号。要说这台服GM也太不近人情，黑金黑装的管管就算了，买卖金币，代练代打这等合法的买卖干嘛也要严打呀，这不断人生路么。你看看人家网易的GM多得人心，平时除了喝茶看报纸陪玩家扯淡以外顶多就是借服务器下点儿三俗电影，什么时候动过手？要是真下了手，谁还给他们送钱？所以说啊这个台服GM太不聪明，砸了别人的饭碗也把自己的给砸了。这不，CWLK一开，网易“魔兽”的同时在线没多久就突破260万了，你不服行吗？史老板说的好，得人民币玩家者得天下（虽然他改口了但万变不离其宗），虽说“魔兽”是个收费游戏，但要是没那些儿爱掏钱的主儿，它能像现在这么火吗？看来智凡迪比起网易来还是太嫩了，正所谓——

代打代刷太悠闲，全知全能是金钱；腰间家财藏万贯，顶起魔兽半边天。

“50箱进度被黑！GM束手无策！”“0灯首杀引发无间道？两会长自爆进度屡次被毁！”

这段时间178首页频频出现的大公会进度被黑新闻让人不禁疑惑：刘伟强的《无间道》又出续集了？

当然不是，但是类似的桥段又在国服上演，而且还不只一回。今天某某公会好不容易打到尤格萨隆面前了，结果第二天上线就发现有人跟NPC对话过，0灯成就就这么没了；公会团留着一次未灭的记录来到H小强面前，再进本时，50次机会直接为0——又是哪个天杀的进本把进度给黑了！

其实早在地球时代，黑进度的现象就已经存在，抑或说借进度——比如小公会成员借大公会安其拉神庙的进度换装备。不过那时候毕竟只有少数，一是那时候条件触发的Boss基本没有，二是当时的游戏风气的确相当的“纯洁”，到后来2.4太阳井时期，国服爆出的两大公会互黑进度的新闻也着实让人捏了一把冷汗。不过WLK开放后，团队副本系统的逐渐完善，使单纯“黑Boss”的现象明显减少，甚至还有人断言“黑进度已成历史”。谁知道CWLK开放后不到一个月，这个问题又出现在我们眼前——而且这一回黑进







度的动机更加复杂与恶劣，有公会之间互相抢首杀的，有公会成员暗自报复的，有会外人员蓄意破坏的。总之，各种各样的黑进度事件又让我们看清国服玩家的素质下限，而事件背后错综复杂的关系绝对不亚于任何一档间谍大片，实在是让人大饱眼福。

那么有人会问了，如此恶性竞争，GM竟然不插手？插，当然要插，可问题是从哪里入手呢？首杀竞争本来就是公会之间的事儿，团员在Raid以外的时间进本也无可厚非，至于提供相关资料——抱歉，这就不属于GM的工作范畴了。因为网易没权力也没义务公布玩家隐私，哪怕是偷偷地发给团长。因此，被黑进度的就只好吃哑巴亏，眼看着首杀落入他人之手了。当然了，黑进度只是手段之一，除了在你的团里安插内线以外，恶意举报和语言骚扰也是必须的。要是在打本的时候看到坦克突然掉线，再上线时却已被封停，那么恭喜你，你和你的团队都中枪了。这个时候再去向GM讨解释，就算你有证据证明自己是被冤枉的，人家也早已拿下首杀了。要恨，就只能恨世风日下，人心不古喽。GM？GM不帮着别人害你就不错了，还是祈祷人家打好酱油吧。



说实话，CWLK带给我的惊喜实在是太多了，尤其是最近风靡的黑进度，简直太有中国特色了，试问天下WoWer，又哪个地区能够产出比星爷还要敬业的卧底。没错，中国人是聪明，只不过这点儿心机全用在算计人上了。有道是明枪易躲暗箭难防，看来想在国服混得开，除了多长几个心眼儿以外，适时地玩几把无间也是很有必要的。当然，咱们的地下工作者很少像星爷一样，得手以后还会补上一句——

对不起，我是卧底。

“WLK，依然是垃圾无业游民的天下”——摘自某玩家博客

《无尽的远征》培养了太多快餐，也让网易聚拢了一大批良莠不齐的玩家，在WLK，尤其是未来的3.3版本开放后，这种势头还会来得更加猛烈。便当作为一种趋势，已经是无法阻挡了（这在今年7月上的《大众软件》里就曾提及过），只不过在国服，由门槛降低而引发的诈骗，黑金问题会更加严重。再过几个月，我们有理由相信，NGA的风纪区又会像当初刚开3.0的时候一样热闹了。

不过对于WLK后玩家来说，这些破事儿早已司空见惯了。所谓游戏环境就如同唐骏的学历一样，事不关己便可以高高挂起。只要GM不作为，黑金的照样黑金，刷屏的照样刷屏，反正法不责众，一个两个你管得了，可问题是玩家们都这个素质，你还能怎么着？5年前的老兵早已退役，剩下的除了兵油子就是熊司令，按这么说起来，蝗虫反倒成了国服里的一朵奇葩了。

这两天台服开放4.0灾变前夕，我本着抢先体验新版本的目的又一次无耻地回流。再看时，却发现台服的一切都是那么的不适应。看不到整屏的对骂，看不到卖金和代打，看不到各种不分，看不到对代理商的问候，在国服随处可见的东西，到了那边却寥寥无几。排个随机本吧，到处都是别扭的台湾腔和耐心过剩的队友，灭了几回我都不好意思退；要是换成国服，哥哥我早就右击头像离开队伍了。

唉，真是，同样是炎黄子孙，同样是“魔兽”玩家，差距怎么就这么大呢？

恐怕国服和台服，相隔的不仅仅是一个版本吧。P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶快言快语

乱谈中国历史与网络游戏

在中国五千年的文明史长河里，自炎黄二帝始，至清末历经20余个朝代，给我们留下了数不胜数的传奇故事，更涌现出了无数震惊中华的历史人物，可是谁又能想到这些当年叱咤风云的人物在今天的网络游戏里只是一个任务NPC呢？更有甚者被玩家天天暴虐，身上的玲珑宝贝全都贡献给那些孜孜不倦的玩家们了。

■浙江 木然

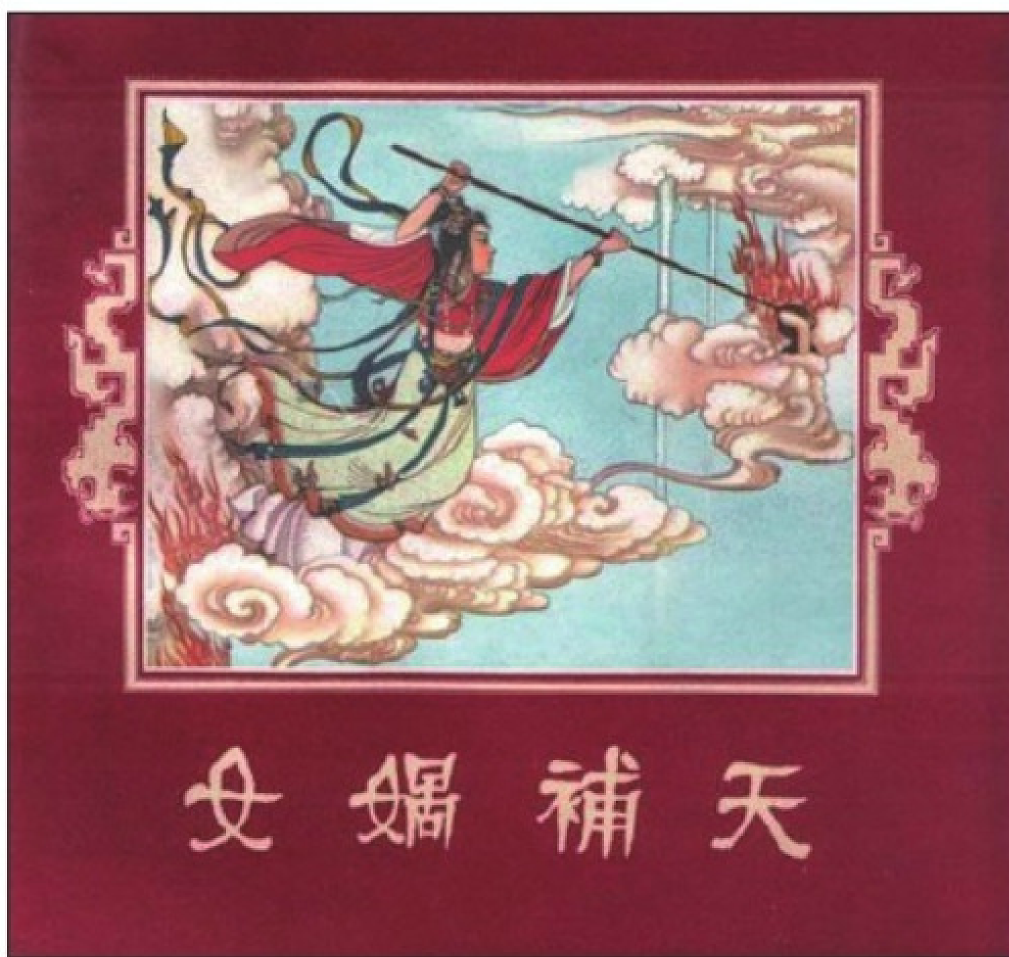
中国五千年的文明史给我们今天的网络游戏产业提供了丰富的游戏背景。这些游戏里不再有西洋的骑士法师，也没有虚空的神魔乱舞，而是一个个以真实的历史为背景，让你欣然去体验群雄逐鹿时战场的烽烟，或者回到那个刀剑如梦的武侠江湖。网络游戏的世界观是判定一款游戏好坏的标准之一，当西方网络游戏还在为寻找一个平衡而不失游戏精神的世界观而苦恼的时候，中国的历史却给了他们最好的答案。烽火连天的春秋战国、英雄辈出的三国乱世、富饶强盛的隋唐盛世、刀光剑影的大明江湖，无一不让玩家热血沸腾。但是这些打着“尊重历史、借鉴历史”旗号的网络游戏真的可以真实再现这些经典的传奇故事么？还是只是为了吸引玩家目光玩大肆圈钱的把戏呢？如果你也充满这样的疑问，那就跟着笔者一起来探索下在中国历史背景光环下的网络游戏是否真的风光无限。

启蒙的神话时代与神话网游的启蒙

早期的历史口口相传，神话中有盘古开天地、女娲造人的说法，后有传说中的三皇五帝，再有周武封神灭商的这些神话。这些神话是当时人民对于美好生活的向往，也充分体现出了当时社会处于一种积极的心态。而这些经典的神话传说如今被网络游戏再一次带到了玩家的面前，出现了诸如《华夏》《创世》《封神榜》《幻想封神》等等神话网络游戏。但这些神话网络游戏真如传说一般靓丽么？其实不然，由于时代背景的特殊性，使得这些神话网络游戏拥有或多或少的硬伤。

时代背景“软件”上的不足

启蒙的神话时代成为神话网络游戏最好的素材，虽然没有任何的记载可以证实，但网络游戏却看上了这些传说的神秘色彩。不需要太多添油加醋，只需要参考这些神话传说就可以为游戏搭建一个完美的骨架，所以启蒙的神话时代为大多数游戏厂商所看重，这里有硝烟弥漫的炎黄大战，也有神秘虚幻的封神演义。从游戏的背景内容来说是非常丰富，可是丰富的内容也只是始终是围绕着人与人、人与神、神与神之间的争斗进行的，使得游戏的内容始终仅局限于练级、任务和PK，并没有太多的玩法，诸如《华夏》系列。



女娲，等同于西方奇幻世界里的生命女神

《华夏》作为一个2D的神话玄幻网游，至今已经繁衍了几个版本，不同的版本也具有不同的玩法，《华夏》系列游戏仍是以练级、PK为主要内容。作为一个经历了从繁荣到没落的游戏，至今的版本并没有能够从核心的游戏内容上进行创新，没有跟上时代的节奏，仍然是以不同职业的PK作为游戏的主要风格，并没有深度开发游戏的可玩性。这款游戏是向《传奇》之类的ARPG所靠拢，主要依靠游戏里人与人之间的争斗作为卖点来博得玩家的进入，对于和平主义者来说，在这款游戏里能够体验的玩法过少。

时代背景“硬件”上的不足

启蒙神话时代是中国最古老的传说，有着最能让人浮想联翩的背景环境，对于游戏的画面来说，只要体现出古代神话的那种神秘即可，不需要过多修饰。而且游戏内容是中国口口相传的神话，所以更容易被广大国内玩家所接受。中国的古代神话固然可以吸引很多玩家的眼光，但是这种背景下的游戏也存在着很多硬伤。

背景关系如果过于贴近现实，必然会造成游戏场景和道具的单一性，毕竟那个年代还处于并不发

国内在启蒙神话时代背景下的网络游戏并不算多，大多数游戏厂商并不看好这个时代，因为这个时代背景下现实和神话的反差过大，尊重现实必然使得游戏进入石器时代，而


摆脱不了《传奇》模式的《华夏Online》



神话网游《天下贰》



超Q超萌的《春秋Q传》

达的“石器”时代，一个奴隶制社会的人拿着把铁锄头在采集铁矿，我想历史学家们看了之后也会百思不得其解的。但如果过于虚幻，也会使得游戏的画面在表现力方面略嫌不够，一个神话时代的故事用2D或者Q版的游戏效果来表现，只会让玩家产生一种拖沓的感觉。

趋于神话也只能让玩家感觉到不真实。所以在现实和神话的双重冲击下，中国的启蒙神话时代并不风光，纵然也有大制作的《天下贰》以充门面，但是背景也被改得乱七八糟，更像一个武侠网游。“原来神话时代的人可以学武侠小说的轻功啊！”引用《天下贰》玩家的一句话来形容这个时代背景的无奈吧。

群雄争霸的战乱时代与百家争鸣的战争网游

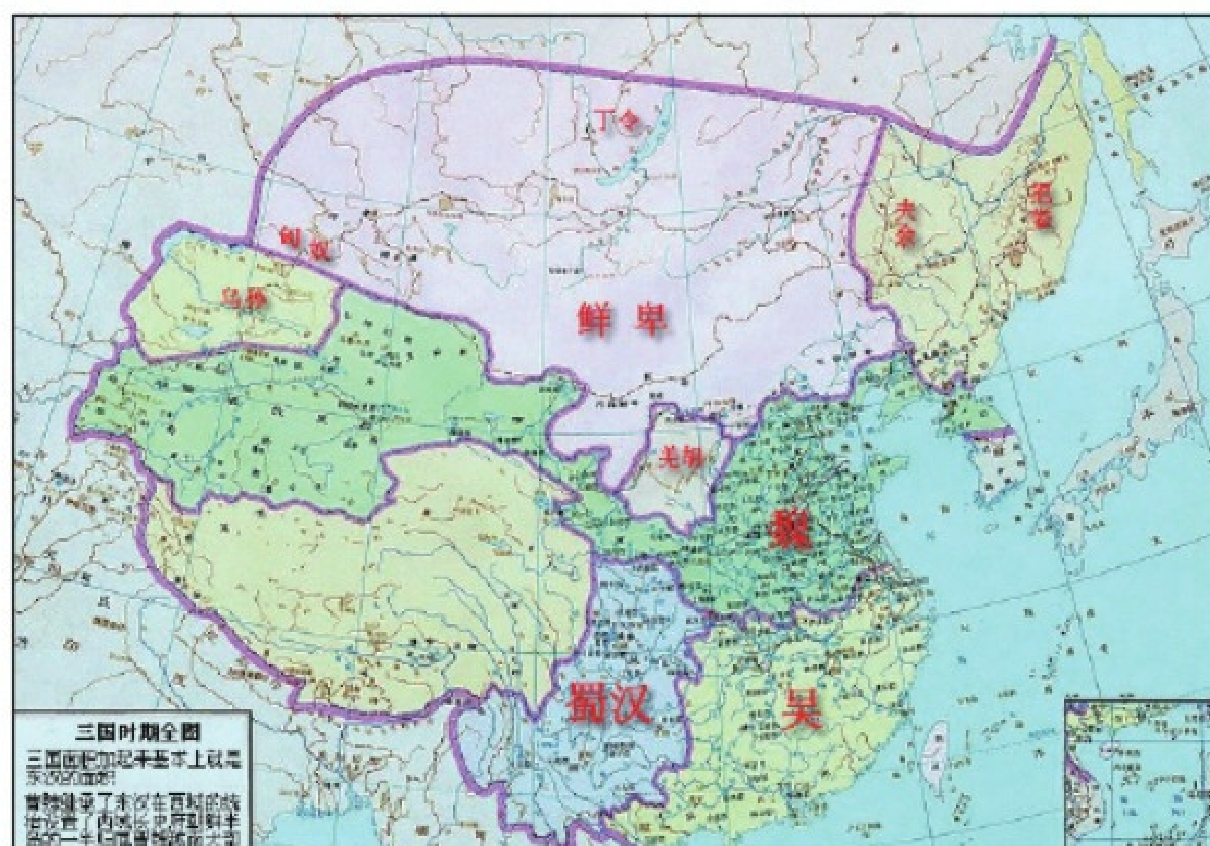
“乱世出英雄，时势造英雄。危难之时方显英雄本色！”春秋战国、楚汉争霸、三国演义无一不是英雄辈出的年代。从战国烽烟始皇灭六国，到楚汉相争霸王自刎高祖一统，再到汉末纷乱三国相争，这一时代无数的战争把兵法策略体现得淋漓尽致，也使这些时代的历史事件久驻人心。充满硝烟的战场让每个人热血澎湃，国与国之间的战争更让人慷慨激昂，想象下自己统领着千军万马平定四方将是何等风光，正可谓“凭君莫问封侯事，一将功成万骨枯。”在这个时代背景下所出现的网络游戏正可谓是百家争鸣，有以国家战争为主的大型国战类网络游戏，也有以战术策略为主的网页网游，更有以英雄扮演的激战网络游戏，更甚者还有以秦朝扶苏穿越离世门为背景的穿越网络游戏，真可谓是“百花齐放，百家争鸣”。那为什么这么多的游戏要以战争时代为背景呢？

真实的世界观和阵营

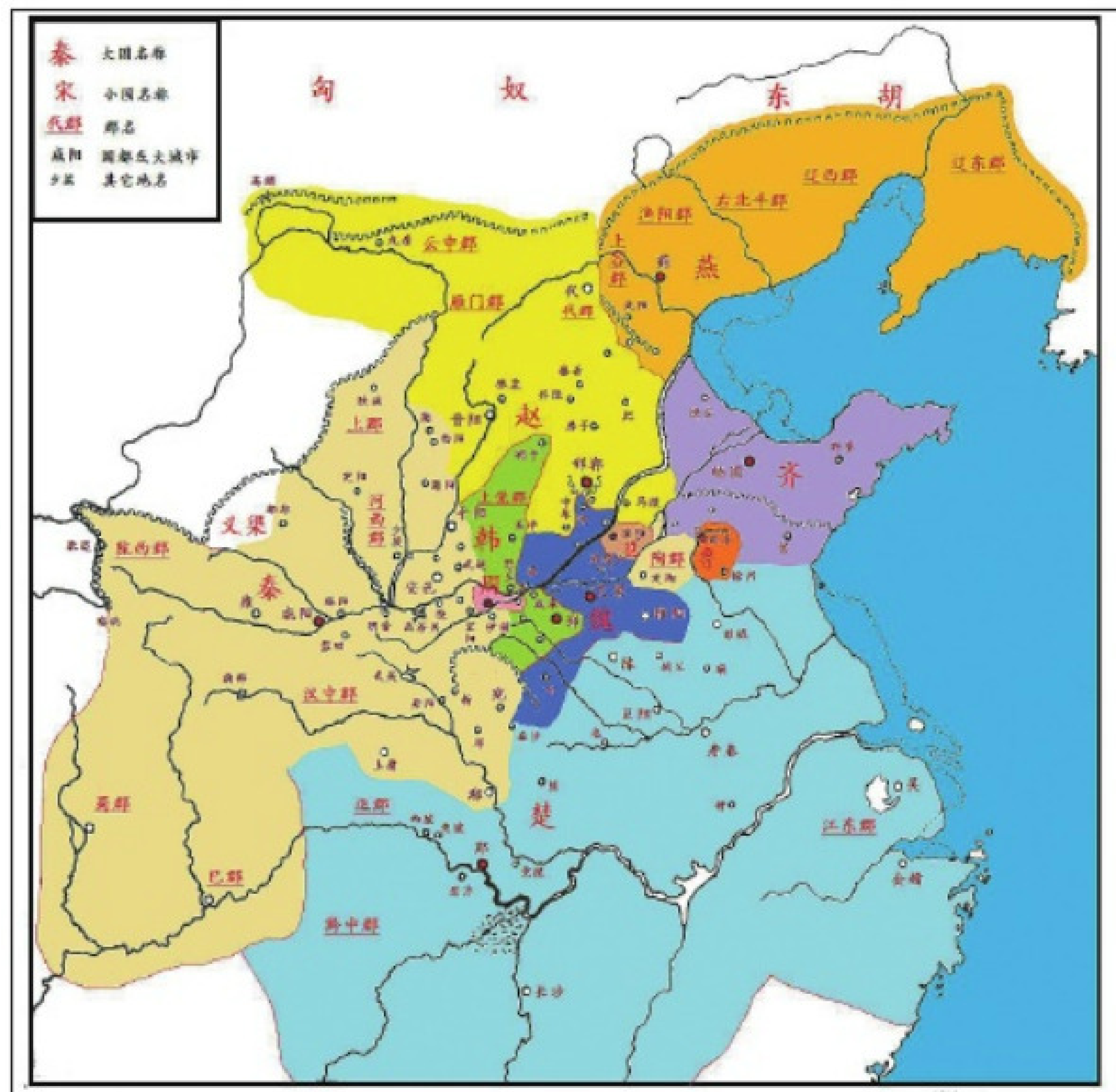
一款网络游戏的好坏，最先体验到的是这款游戏的世界观如何，阵营的平衡性如何，所以此时代背景有其他时代不曾有的优势，因为不管是春秋战国的诸强连环牵制，还是三国演义中的三国鏖兵，其最终目的还是要争霸称王，统一全国，在这种历史背景下的网络游戏有明确的世界观和阵营划分。游戏不再需要强调阵营的精神和特点，因为这已经是众所周知的，诸如强秦的蛮横、蜀汉的忠义。因为真实的世界观和阵营的客观存在，也使得游戏的内容性可以多方位多元素地展开，而不拘泥于一点。

精彩异常的国家之战

在历史上的战乱时代，有无数起著名的战役为今日之人所传颂，以弱胜强、以少胜多更成为这些战役中的经典，想象一下那硝烟弥漫的古代战场，万箭齐发时的壮丽，无不让人热血沸腾。这里不再是几



三国争霸



战国七雄


山寨DotA《三国争霸》

十人的门派争斗，这里是上万人国与国之间的争斗，在这里玩家可以体验到一种新的感觉，这不是一个人在战斗，这代表着一个国家，一种信仰，一种英雄气概的灵魂附体。《三国群英传Online》就是国战系列里较为不错的代表作，在《三国群英传Online》里你需要学会去配合作战，你要相信自己的战友。而且游戏中增加了攻城武器的设置，使得国战不再是人与人之间的冲锋，更是对于时间、战术、武器的全方位战争。游戏中不只是陆地上的战斗，还加入了水战，庞大的军舰和火炮的加入，使得战争更有贴实的感觉。

国战已经成为如今网络游戏市场不可或缺的卖点，但是对于平衡性的处理也成为网络游戏开发商首先要考虑的问题。其实玩家对于国战类网游也头疼不已，因为中国网络的特殊性导致战场上的卡机现象层出不穷，“拼网速，拼机器配置”成为这些喜爱国战的玩家不敢轻易进入国战类网络游戏的硬伤。

历史人物的网络重生

“乱世出英雄，时势造英雄”成为了战乱时代的主题，在这个历史背景下出现了大量流传千古的历史人物及其故事，并且诞生了中国沿用至今的儒家思想，使得这个历史背景下的网络游戏出现了各种以历史人物作为核心而诞生的英雄角色扮演类网游。在这些网络游戏中，贯穿游戏各处的均是大名鼎鼎的历史人物，他们或许被真实再现，也可能是被善意恶搞，总之，这些历史人物就是这类游戏的最大卖点。

首先我们从《春秋Q传》来看看在这个历史背景下典型的英雄扮演类RPG游戏的特点，《春秋Q传》作为一款多人在线MM。RPG，以春秋战国时代为背景，用Q版的画风恶搞了当年一幕幕经典的历史事件以及人物，玩家可以和孔子一起“周游列国”，也能与墨子一同推行“兼爱非攻”的思想，还可以帮助晋文公重耳“夺取”王位，并能够仿效苏秦、张仪合纵连横“游说”诸侯。游戏中大量历史人物作为NPC登场，各式各样的历史故事也被改编成任务带人游戏。游戏的道具也相当丰富，各式各样的游戏装备大大恶搞了一下这个本属于青铜器的历史年代，游戏轻松欢快的风格确实吸引了一大批玩家包括MM进入。但是游戏本身缺乏一定的深度，只是简单地使用历史故事进行串联，使得游戏玩法过于单调，没有更多的玩法可以发掘。


回归街机感觉的《名将三国》



万人国战的《三国群英传Online》

我们再来看看另一个有一定时代背景特色的动作类英雄扮演网络游戏《名将三国》，《名将三国》作为以三国时代为背景的2D横版格斗类游戏，算是比较另类的，以表现动作打击感作为游戏主要乐趣，带给玩家一个全新的战场，会让你想起小时候沉迷于街机《三国志》时的快感，酣畅淋漓的连招、精彩的反击、无限格挡架招会让你大呼过瘾。游戏主要以三国历史为主线，从黄巾起义开始按章节依次进行，使三国迷过足了手瘾的同时又温习了一次三国的历史。虽然游戏对历史内容进行了一定的改编，但是三国里的名将还是会以最终Boss的身份出场。但是《名将三国》也存在一些不足，为了凸显人物的健壮而使用日式画风，使得游戏略显粗犷，不够精美，而且游戏的节奏比较慢，体现不出格斗游戏一静一动中畅快的感觉。

丰富的历史人物和精彩的历史故事带给我们一个经典的战乱时代，但这个历史背景下的英雄扮演类RPG网络游戏多数都是在借鉴历史事件来改编串联游戏，并没有过多的出彩之处，只是千篇一律地进行模仿。用历史人物做NPC，用历史故事做任务，用历史英雄做Boss已经成为这些网络游戏地特色，但也深深限制了这些游戏的多样性，没有了丰富的内容和玩法也使得这些历史人物显得过于乏味。

雄韬武略的网络谈兵

“三十六计”、《孙子兵法》等等都是战乱年代涌现出的经典策略兵法，使得这个时代背景下的战争从简单的排兵布阵上升到了策略的境界，大量的以少胜多、以弱胜强的战役使得谋略成为这个时代的主题。说到策略大家会想起单人或多人的战略竞技游戏，可是在如今的网络市场上如何去表现呢？新生的策略网页网络游戏给了我们一个很好的答案。在这个和平的年代，我们不能在现实中一展胸中的韬略，我们只能通过“网上谈兵”来个网络沙盘对抗，这也就促发了策略类网页游戏的诞生，从最早期《纵横天


三国类策略网页游戏《纵横天下》

下》的一枝独秀到如今的琳琅满目甚至鱼龙混杂，说明了策略网页游戏的市场相当庞大。

一提到策略总会让人想到即时战略这类竞技游戏，但是过分对于操作技术的苛求也使得即时战略游戏过于小众，而策略类网页游戏的出现让许多没有时间去练习操作技术的玩家可以亲身体验那种指挥作战的战争快感。玩好这类游戏要具备两个条件，一是谋略，二自然是时间。谋略不必多说，玩策略游戏没有脑子如何能行。我们主要来说说时间，策略类网页游戏虽然不像即时战略那样对于时间过分苛求，但是对于时间的掌握也相当重要，错过一个好的时机肯定就会导致整场战役的失败，所以策略网页游戏只是把即时游戏的时间轴加长了，即时战略中的1分钟可能被放大为1小时，让你有回旋的余地，但是对于时间也同样苛求，所以现在的"闹钟偷菜族"应该是从"闹钟出兵流"演变而来。

或许你会问在那这段历史下就没有即时战略类网络游戏了么？不，中国的山寨水平已经在网络游戏里发扬光大了，出现了以三国为背景的山寨DotA的竞技类网络游戏。《三国争霸》可以说是中国第一款把DotA从对战平台推向网络游戏市场的游戏，去除了西方的妖魔鬼怪，出现的全是耳熟能详的三国战将，或许对于国人是种自我安慰吧。但是游戏的平衡性确实不错，达到了竞技比赛的水平，只不过有很多细节还需修改。如果你吃腻了欧美热狗，也可以试试中国驴肉火烧的美味。

谋略是中国古战场的特色，也成为如今策略类游戏的核心，但是纷杂的策略类游戏的出现使得这个靠脑子吃饭的战场成为了游戏商圈钱的后院，大量与金钱挂钩的道具的出现使这个原本平衡的战场变得不平衡起来，各种逆天的道具更成为大款潇洒的舞台，这到底是网页游戏的悲哀还是中国网络游戏的悲哀呢？

中国的乱战年代是英雄辈出的年代，而这时代背景下的游戏也呈现百家争鸣的火爆场面，充分说明了国内的游戏产业对于此背景的看重。如果说西方的战争是好莱坞的英雄主义电影，简单而粗暴，注重结果，那么中国冷兵器时代战争更像是希区柯克的电影，九转连环，充满欺诈诡计，注重过程，而这正是游戏商们所看重的，也是玩家所需要的。游戏的战略性在此背景下得到了极大的体现，但是丰富的历史故事背景却被游戏商用得过于单调，只是千篇一律地作为任务进行串接，而没有演变出一些独具特色的玩法。试想一个玩法多变又气势磅礴的历史游戏怎么能不让玩家所喜爱呢？或许中国式的ＷｏＷ就会诞生在此背景时代，毕竟艾泽拉斯大陆的故事和战乱时代的中国相比只是凤毛麟角而已。

大唐盛世与大话网游


奢靡、华丽、万国来朝，这些事情只能发生在富庶的盛唐时期

唐朝作为中国历史上最为强盛的朝代，确实有其独到之处，唐在文化、政治、经济、外交等方面都有辉煌的成就，是当时世界上最强大的国家，没有之一。古丝绸之路的开辟使得唐朝的文化和经济空前兴盛，并且玄奘西行求法也使得佛教在中国广泛流传，使得这个时代背景下的文化资源异常的丰富，如果说三国时期是中国古代军事上的一个顶峰，那么唐朝就是中国文化史上的一个顶峰。

当一部无厘头的电影《大话西游》红遍大江南北的时候，又有谁能想到若干年后西游类的网络游戏能有如此之多，而且如此之火。在这个背景下的网络游戏出现了武侠类网游和神话类网游并驾齐驱的局面，这是其他的历史背景下不曾有的，因为这个时期的太平盛世没有了大型的争斗，却因为江湖的恩怨而出现了帮派之间的争斗，所以在江湖情仇和丝绸之路上的抢夺成为了这些武侠类网络游戏的主要题材，大有你做你的神话梦，我演我的江湖情的态势。出现了以《丝绸之路》《大唐无双》为代表的武侠网游，以及以《大话西游》为代表的西游类神话网游。在这个时代背景下出现的网络游戏，不是以大制作体现唐朝盛世的富庶，就是靠丰富的内容来体现西游神话的美妙。

西游网络神话

"二师兄，你后悔当初调戏嫦娥吗？"

"额，我后悔是未遂。"

"那你成功地调戏了那只兔子？"

"#￥%……"

看到上边的对话千万不要诧异，在这个恶搞横行的网络年代，已经没有什么是不可以改编，所以要学会淡定地去享受这些乐趣。上个世纪末《大话西游》电影的出现让石头缝里蹦出来的猴子感受了把刻骨铭心的爱情，如今的我们又有何不可恶搞呢？《大话西游》电影也就成为了网络游戏商不可多得的素材，诞生了《大话西游》《梦幻西游》等诸多的西游类恶搞网游。

《大话西游》系列游戏，作为经典游戏已经走过了快9个年头了，至今却仍然屹立不倒，每一次的版本改变都会看到许多不同的地方，作为一个时下并不主流的2D回合制网络游戏，却可以通过不停地丰富游戏内容性来提高玩家在游戏中的乐趣，使玩家可以不停地享受游戏中的乐趣，而不像"忘了开"一样让玩家不停地"远征"。《大话西游》系列的网络


微笑的唐僧，胜利的猴哥，得意的导演


精彩的《大话西游3》PK


Q版西游类网游《梦幻西游》


古香古色的《大唐无双》

游戏在游戏画面上使用了古典的水墨风格，每一个游戏的角色都有一段动人的故事，使得每一个玩家都会去探索自己在这段神话里的结局。游戏中有些宠物是极其稀有的，被称为“神兽”，可以说是“一旦拥有，别无所求”，而且稀有宠物对于玩家来说是战斗能力的大幅度提升。游戏中的帮战系统可以说是开了回合制游戏公会战斗的先河，彻底摆脱了回合制游戏对战系统不够丰富的特点。《大话西游》系列游戏可以说是在唐朝时代这个背景下神话网络游戏的代表作，你不仅是生活在神话里，也生活在一个活生生的唐朝时代，你可以在小酒馆里与杜甫对酒吟诗，也可以上天宫与太上老君谈经论道。总之，如果你喜欢回合制的神话网游，那《大话西游》系列你是一定要去尝试一下的。

大唐盛世下的武侠豪情

隋朝末年的群雄并起和唐朝丝绸之路的江湖仇杀成为武侠网络游戏不可多得的时代背景，这个时代背景属于武侠的启蒙时代，大唐的江湖并不像宋明那么火热，但是也有自己独特的风格。这个时代的武侠以兄弟间情谊和武力为主，更有耳熟能详的隋唐十六条好汉这样的英雄人物，也给这时代的武侠网游提供了丰厚的背景资源。

《大唐无双》作为当下最火热的2.5D武侠类网络游戏已经开始了内测，游戏以《隋唐英雄传》的故事作为背景，真实、细致地还原了古隋唐的风貌，再现真江湖气韵。游戏中分为唐军、义军二大阵营，以及蜀山、少林等八大门派，可以说游戏把国战与帮战完美融合到了一起。游戏的画面可以用精细来形容，场景逼真优美。游戏的技能设置也是多种多样，每个门派都有独特的技能来征战沙场。游戏中更引入了武将卡系统，这个系统有点类似于元神系统，只不过这些武将卡将会是当年叱咤风云的隋唐猛将，有双锤打遍天下的李元霸，也有聪明睿智指点天下的魏征。拥有一个名将卡将成为一个玩家追求的目标，但是好的武将卡的入手也是相当的不易，所以需要玩家努力去探索。此款游戏还引入了轻功系统，三段轻功系统使得游戏在战斗和PK的时候会出现更多的战术以及玩法，轻功系统的引入也使得游戏更贴近那个真实的江湖，随处可见蜻蜓点水、燕子翻云。但是《大唐无双》与同门师兄弟《天下贰》过分类似，让玩家缺少了一些新鲜感，所以国内的网游制作公司还是多想想新的东西吧，不要再一味的换汤不换药，会引起玩家的厌烦。《大唐无双》可以说是在隋唐背景下武侠类网游的代表作，不管是游戏可玩性还是硬件的引擎系统都比较出色，如果你是个隋唐时代的武侠迷，想与罗成一起横枪策马征战沙场的话，那这款游戏不容错过。

大唐盛世是中国古代历史上物质和文化最为发达的时代，这段时期的武侠故事和神话故事都可以很好地体现出那段盛世的特点，所以游戏商也是看中了这些大家耳熟能详的故事进行改变制作，但是由于此时的武侠故事更注重的是单一武力，而不是繁而不杂的招式，成为武侠网络游戏的一大硬伤，所以并没有太多的武侠类网游出现。而这一时期背景下的神话网络游戏却因为《西游记》而进入了井喷时代，大量西游类型网络游戏的出现也使这段时代背景成为中国神话网络游戏最为热卖的时代。

武侠的宋明时代与热卖的武侠网游

“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”，金大侠的十四部书带我们进入了真正的武侠江湖，而其中最著名的射雕三部曲就是发生在宋明时期，这个时期国家内忧外患，朝廷昏庸无能，各地义士苦恨报国无门，所以纷纷创立帮派以抗外敌。这也就为武侠江湖的繁荣埋下了伏笔，各大门派和朝廷鹰犬的争斗以及对国外侵略者的抗争成为那个时代江湖的主题。“江湖事江湖结”成为了当时江湖的精神，但是一旦受到朝廷的镇压，也会毅然反抗以求自保，在民族受到外族侵略时也会揭竿而起，保护人民，这就是中国武侠时代的江湖，一个忠肝义胆的江湖。

《水浒》《射雕三部曲》《天龙八部》《楚留香》等等无一不是这个时代背景下著名的武侠小说，小说中大义凛然的大侠气质、变幻莫测的武


清明上河图，宋朝有很多让人骄傲的地方，但更多的是扼腕叹息


换汤不换药的《大话水浒》


《红楼梦》的擦边球《红楼Q梦》

功招式、荡气回肠的故事情节、虚幻神秘的武林秘籍，都是武侠类网络游戏良好的素材。由于出现在宋明时期的武侠小说非常丰富，对于宋明时代的事物，每个人都会有一个潜意识的模样，这也就使得网络游戏的制作可以尽情去发挥想象空间，只要你不超过武侠这个范畴，你所能虚拟出的一切就都会被玩家所接受，这也成为武侠类网络游戏得天独厚的优势。由于宋明时代的背景特殊，处在内忧外患的时期，所以民族大义和民族精神也会在网络游戏中大幅度体现，你战斗不是为了你自己，而是为了你的帮派，你的国家。

注重内容的经典武侠

宋明的江湖是中国江湖时代的巅峰，在这个历史背景下出现的武侠小说也成为如今网络游戏不可多得的素材，大量的游戏开发商用这些经典的武侠小说作为素材开发出了许多经典的武侠网络游戏，我们就从《天龙八部》这款游戏来看看这个时代注重内容的武侠网络游戏是如何吸引玩家的。

《天龙八部》系列作为国产多人大型RPG网络游戏已经问世很久了，这款以金庸笔下的《天龙八部》小说为背景的武侠网络游戏把玩家带入了那个神秘的小说世界，在这里你可以加入少林、丐帮等耳熟能详的九大帮派，每个帮派都有自己独立的武功招式和内功心经。游戏以2.5D模式为大家展现了一个神秘的武侠世界，游戏画面在同等国产游戏中实属上等。游戏操作也较为简洁，每个帮派都有自己独特的副本任务，游戏中还引入了“善恶值”这个系统，这可不是人杀人红名那么简单，这个“善恶值”是代表着你对新手的帮助，与等级小于你20级的任务组队打怪会得到“善恶值”，“善恶值”可以兑换道具和清洗杀气，这也就为游戏增加了一种平衡，玩家因为一时冲动而杀了人，就必须要依靠带新手升级来清洗，做一件坏事是需要做很多件好事来填平的。《天龙八部》里还有一款有趣的道具叫“雾影寻踪”，它的功能有点像全球定位GPS，不过这不是迷路所使用的GPS，而是你可以通过它找到你的朋友在做什么，你的仇家跑路去了哪里，所以在游戏中千万不要以为杀了人就可以轻松逃脱掉，其实有数万只眼睛在盯着你，奉劝大家一定要侠义第一，坏事一定少做。《天龙八部》里拥有大量的副本可供玩家进行任务，副本的难度也是能够体现出副本的意义所在。作为这个时代背景下的武侠网络游戏确实拥有众多的玩家，但是游戏的硬件条件欠缺也使得它无法与欧美大型3D类RPG游戏所并肩，而且缺少大规模帮战也是一个系统硬伤。

注重招式的动作武侠

变幻莫测的武功招式和虚幻神秘的武林秘籍是宋明时期武侠的特点，也是各种大侠的看家本领，而网游开发商正是看中了这些，所以推出了动作类武侠网游，如果说内容性武侠网游是带给玩家一个江湖的感觉，那动作类武侠网游给玩家的是一种大侠的感觉。格斗网游对于玩家来说已经习以为常，而3D格斗类武侠网游却给大家带来一种新的武侠世界，大家跟随这我从《流星蝴蝶剑Online》来看看这类新生网游的特点吧。

《流星蝴蝶剑Online》是一款以明末武侠为题材的动作类武侠网游，游戏使用3D引擎，游戏画面是精美的武侠风格，从游戏画面来说，确实在国产3D游戏里算得上数一数二的了。游戏战斗使用无目标锁定式的玩法，属于格斗类游戏，有3种职业可供玩家选择，其实3种职业无非是确定人物的属性成长，真正关键的是玩家使用何种武器，不同的武器有不同的技能招式，有追求范围的棍系，也有追求速度的双刃系。游戏技能的连接需要玩家自己去探索研究，因为技能连接不流畅就会使角色产生定身的负面效果，在被攻击时也会产生定身，所以如何能够顺畅地连接技能就是这款游戏最大的特点，对于第一次接触3D动作武侠类游戏的玩家也是一种挑战。作为国产动作类武侠游戏的《流星蝴蝶剑Online》确实给我们带来了不少的惊喜，不过还是存在不少细节上的问题。游戏画面虽然非常精美，但对于玩家的机器也是一种挑战，游戏需求的配置不低，如果配置不够会出现卡屏的现象。游戏中打击时所产生的真实感也不够生动，只能听到阵阵刀风而不能体验到打击中后的真实感。而且动作类网游对于网络流畅性的要求也颇高，如果制作者能够完美解决这些瑕疵，那么中国动作类武侠网络游戏将走入一个新的高峰。



上为明军的三段射击法，下为明清交战图


持续火热的《天龙八部》


华丽的动作网游《流星蝴蝶剑Online》

注重玩法的休闲武侠

江湖和菜园是一个概念的么？显然不是，但是在休闲武侠网游的带领下，大侠们也可以种菜养宠物，更别说拿着小板凳像市井流氓一样与人打架。大量的恶搞风涌入了武侠网络游戏，也使得玩家在武侠网络游戏中有了新的体验，不只是练功练技能，你还可以偷偷菜、养养鸟，或许这更适合归隐山林的大侠们吧。

《大话水浒》是一款Q版2D回合制休闲武侠网游，超可爱的人物风格吸引了大批MM入驻，整个游戏世界里都是萝莉与正太在战斗。游戏的操作性也非常简单，更有大量的可爱宠物可以被你驱使，游戏中还植入了偷菜系统，果然是网游偷菜两不误啊。最无奈的是新手角色的武器竟然是被称为天下第一凶器的板凳，果然是令人汗颜。这类休闲型武侠网游给人一种置身江湖之外的感觉，更轻松更欢快，没有了江湖仇杀的愤恨，也没有了民族大义的悲壮，只会带给你一个轻松的心情。此类游戏的玩法虽然多，但也无非是把市面上一些休闲的元素融入到Q版的武侠世界中，但缺少了可玩性，过于繁多的元素反而降低了武侠这个最基本的要素。

如果隋唐盛世下的武侠是一株含苞待放的花蕾，那么宋明时代的武侠就是一朵绚丽夺目的花王，中国的武侠类网络游戏也在这个时代背景下光彩异常，各种类型的武侠网游层出不穷，“大手笔、大制作”也成了宋明时代武侠网络游戏的代名词。宋明时代武侠网络游戏虽然种类繁多，但网络游戏商却对于这个时代背景的故事用得过于繁乱，而且很多网络游戏公司只是借鉴这个时代背景的火热作为卖点，不管游戏的内容如何都要插上一腿，也是中国的武侠网游看上去精彩，实际上却缺少让玩家叫好的大作的原因所在。中国武侠是中国历史所产生的一种独特群体，充分利用好这个得天独厚的素材才能使中国的网络游戏更茁壮地成长。

大清的落寞与网游的无奈

满清作为中国历史上最后一个封建王朝，承载了太多的无奈与悲剧，从开始的狂妄自大、闭关锁国，到清末的千疮百孔、丧国辱民，无一不是中国历史上最丑陋的一面，但这都是历史发展必然的结果，这也就成为众多网络游戏制作商不敢使用清朝作为游戏背景的主要原因。

网络游戏虽然是一个虚拟的世界，但是如果背景脱离了历史的轨迹必然会让玩家体验不到一种真实的感觉，而且游戏的细微设置也无法平衡，如果贴近现实，那便成了“满城尽扎麻花辫”，试想一个连头型都不能自己DIY的游戏会有多少人去玩呢？那些爱美之士能接受这种类似于霸王条款的设定么？如果脱离现实，那这是在玩哪个朝代的游戏呢？总不能够让我从衙门口的龙旗来分辨朝代吧。虽然《鹿鼎记》这部非主流武侠小说确实能够引起玩家的目光，但是一个连武功招式都要借鉴前朝的游戏，会有多少人去玩呢？一个游戏没有了自己的时代特色，那还能靠什么去吸引玩家的目光，所以如今以清朝为背景的网络游戏只有《鹿鼎记》这一部，但笔者实在没从这部游戏中看到任何的清朝特色，如果不是因为有一个任务叫“满汉全席”，我还真以为是在玩一个明末的武侠网游。或许《鹿鼎记》是想体现出它的不同吧，游戏里有手持双刀的火影忍者，有比西方还精美的西方教堂，没有一个梳大辫的玩家，游戏看来只是想借《鹿鼎记》的名气来包装自己吧，其实改名叫“武林大乱斗”更能体现出这游戏的风格。


千奇百怪的《鹿鼎记》

大清朝虽然并不风光，但是也拥有很多不可忽视的文化遗产，《红楼梦》这部巨作就是一部很好的素材，现在西方已经有了交友社区类型个网络游戏，为什么我们中国的游戏圈就不可以有自己的社区红楼呢？如果把红楼梦植入恋爱养成游戏，我想《红楼梦》的文化背景一定会令诸多文艺青年爱得醉生梦死。

（编注：《红楼梦》虽然反映的是清朝社会生活，但其历史背景到目前为止仍无定论，唐、宋、明、清皆有混合，说白了就是一部架空历史的小说）

结语

跟着笔者这么顺着历史的长河一路走下来，你是否发现中国的网络游戏商对于历史的选择是相当的谨慎的，他们不光从游戏的内容上考虑，甚至精确到一个人物造型的服饰以及装饰。游戏商对于游戏历史背景的慎重，促使了战乱背景和武侠背景下的大繁荣，但是这个繁荣真的如玩家所看到的那样么？其实不然，有大量的网络游戏只是想通过火热的时代背景作为卖点来吸引玩家，而并不去追求游戏的可玩性，也使得同时代背景下的网络游戏水平参差不齐。而且很多网络游戏商采用换汤不换药的方法，只是换个时代背景就直接推出市场，也造成了中国网络游戏市场出现了“哪里玩家多就往哪扎”的现象，所以如何深度地开发游戏的可玩性成为中国网络游戏的重中之重。中国的武侠讲究一种奇遇，我们的网络游戏能不能给自己制造一些奇遇呢？就请我们拭目以待吧。

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）



魔兽世界插件全攻略（3.22版）

虽然《魔兽世界》已是一款运营5年的老游戏，但对于广大玩家来说，这款游戏带来了太多从未有过的东西，随着版本的更替，总是有不同的新元素加入到游戏之中，它的魅力依旧是如此光彩夺目，成为众多游戏跟风模仿的对象——虽说“魔兽”没有改变世界，但是它绝对大大改变了国内的网游界。不过本文并不打算介绍《魔兽世界》新版本的种种新奇玩意，而是打算来谈一谈一个大家相识了五年的老朋友——插件。

《魔兽世界》开放了API接口供爱好者自己制作插件，随着时间的推移，官方API文件从30余页渐渐扩充到了60余页，各种插件也层出不穷。本文将各种插件以其功能分类，来进行介绍，同时也将介绍一些优秀的《魔兽世界》插件和工具。

基础需求篇：

绝大部分玩家，在习惯了其他游戏自动导向等功能之后，转投《魔兽世界》的时候，很容易被《魔兽世界》这样以东南西北这种“原始”方式来指示任务地点的游戏弄迷糊。即使是老玩家，在转投不熟悉的阵营或者地图练级时，也可能会对某些任务一头雾水。好在很多热心的人制作了大量基于《魔兽世界》日常应用的插件来帮助其他玩家，相信很多朋友初识插件，也是从四处搜寻任务插件开始的。本章节重点介绍针对玩家任务、采集、交流等日常需求方面的插件，相信不论是休闲玩家还是御宅一族，多少都能找到对自己有用的工具。

Cartographer地图插件

相信很多玩家到了一个新地图，往往会对一大片未探测区域感到迷茫。那么试试Cartographer吧，这是一款强大的地图插件，功能丰富实用。

Cartographer最基本的功能是显示地区、战场与副本地图。在地图上显示地点坐标与距离。其中相邻地区直接在大地图上点击便可查看详细地图，不必退回到上一级地图。除此之外也可以对地图进行一定程度的编辑，具体包括改变缩放与透明度，以及添加注释。（图1）



1

直接点击世界地图上的相关菜刀，可以在直接查看该区域适合什么等级的玩家练级，以及此地区内副本信息。（图2）

同时，该插件的副本部分除显示地图外，也能供玩家查询掉落，这是一个非常实用的功能。（图3）

该插件会显示小队或团队成员，并以颜色标注职业，以数字标注队伍。除此之外，

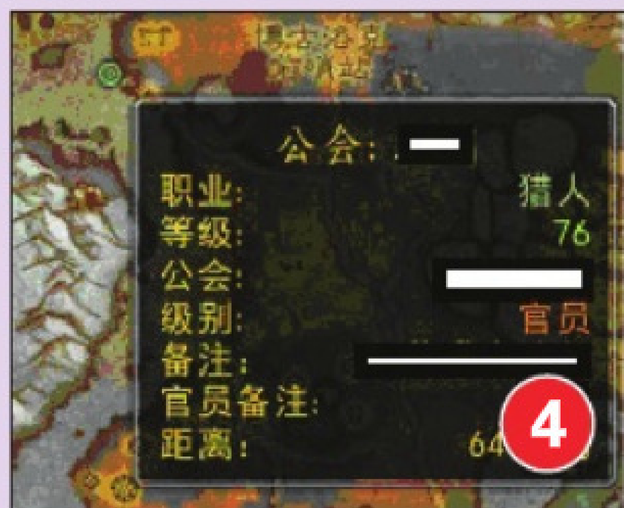


2

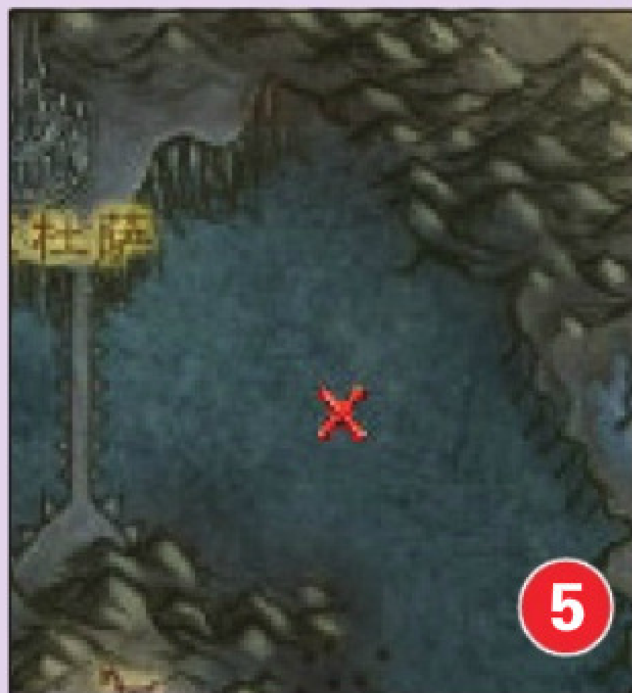


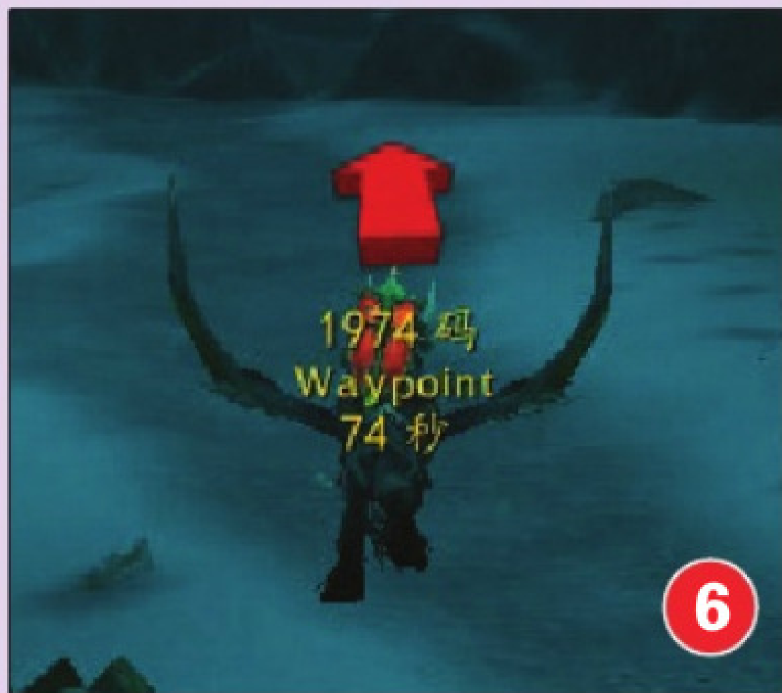
3

还可以在地图上显示公会成员位置。不过此功能需要对方同样装有Cartographer，当然，对方也一样会在地图上看到你。（图4）



在大地图上点击右键可设置路点，设置后返回主界面，屏幕上便会出现箭头指示路点方向，甚至能根据行进的速度与方向计算抵达时间。（图5、6）





各个功能模块的具体设置也是可以自行调整的。可以在界面选项的插件管理中进行更改。

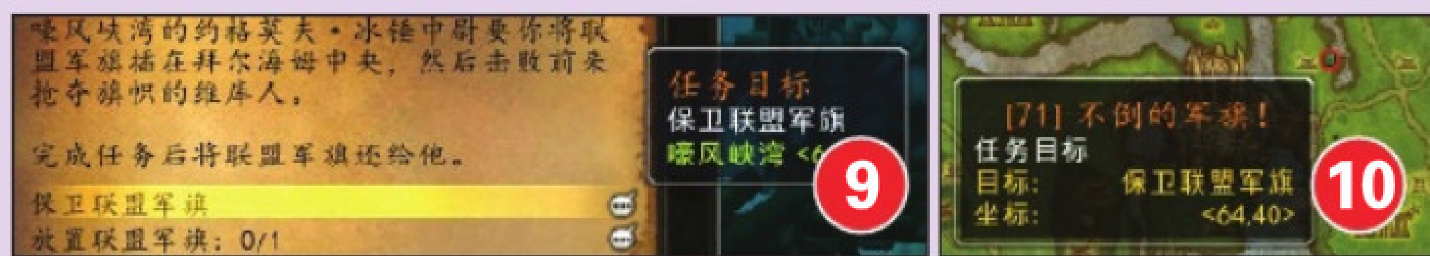
Cartographer_QuestInfo任务插件

有了方便的地图插件，那自然就要有配套的任务插件啦，两者齐备，才能让新手瞬间如骨灰玩家一般，练级信手拈来。Cartographer_QuestInfo是Cartographer的任务模块，功能堪称此类插件翘楚，十分完善。

首先，对于单个任务，可以查询任务的起始与结束NPC的位置，还可以查询系列任务的信息。（图7、8）



点击任务需求，便可在直接地图上显示出来。（图9、10）



其次，对于一个地区，可以查询该地区的各种任务信息。比如在地图上显示任务地点，并且这些地点可随任务的进行同步更新。WLK新加入了区域任务链的概念，每个区域由几条主要的任务链来带动剧情的发展，同时保证能给予玩家合适的经验，所以这个能根据任务进度与时俱进的功能，是非常有用的。（图11）



相信不少玩家，在凑区域任务成就的时候，常常会缺少几个任务。那么您可以选择显示某一地区内任务的分布状况，这样便不怕漏掉任务了。（图12）

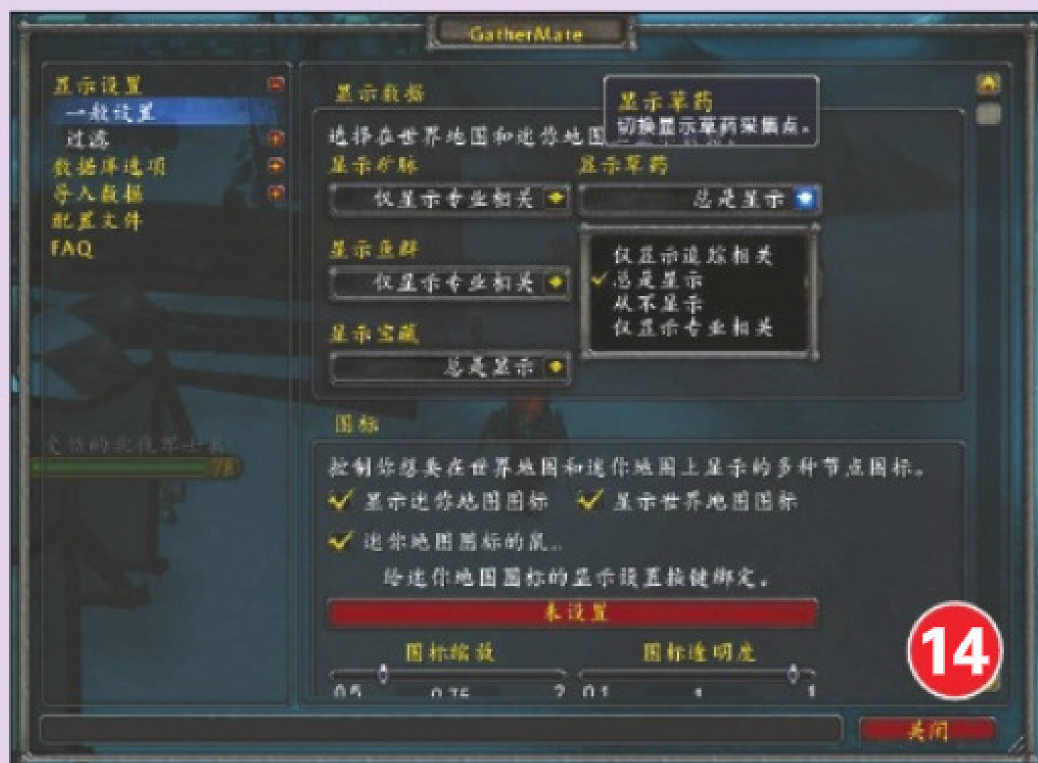


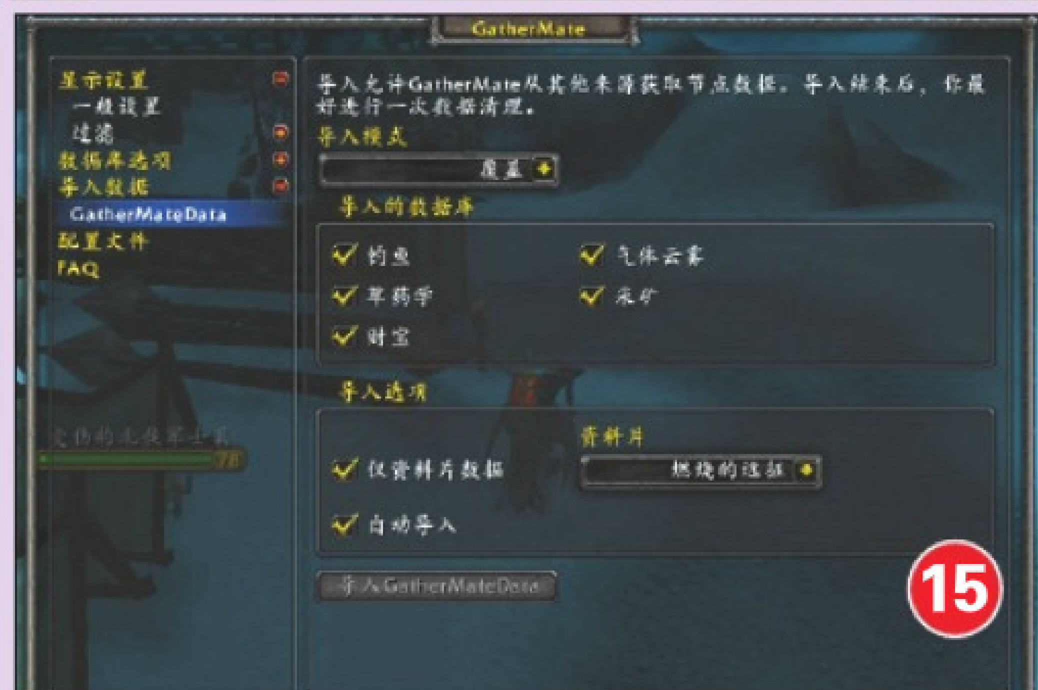
Gathermate采集助手

Gathermate是一款采集助手插件，能够在大地图与小地图上表示出各类资源的位置，包括矿点、药点、鱼点、气体云雾以及宝箱。如此一来广大矿工神农便可免受寻觅之苦。（图13）



至于显示什么种类的资源，可以自己进行设置。在聊天行中输入/Gathermate后打开配置面板，其中"一般设置"选框里即可更改资源种类。（图14）





Gathermate的数据是需要导入的，在“导入数据”中可对资源数据进行种类设置并导入。当然，采集后的数据也会记录在数据库中。（上页图15）

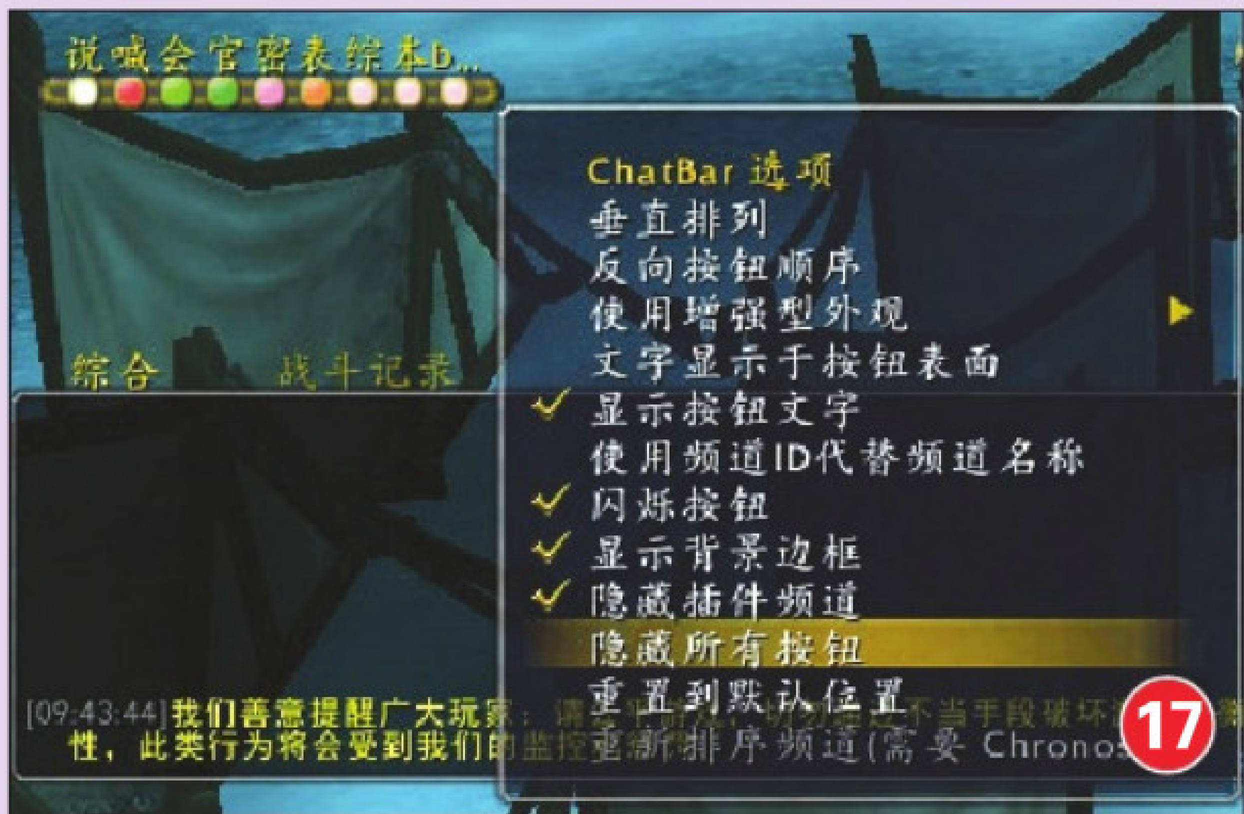
ChatBar聊天条插件

ChatBar是一款小巧的聊天条插件，可以用来快速切换聊天频道。同时某一类频道有新信息时，也会以闪光进行提示。（图16）

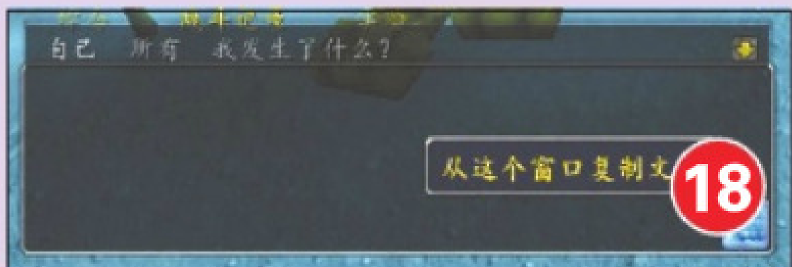


界面简洁直观，直接点取便可更换频道。

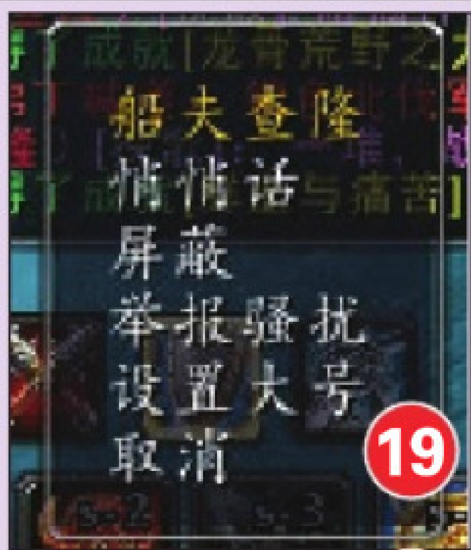
按住左键拖拽可以移动此聊天条的位置，右键点击条则弹出设置选单，可以进行一些设置，例如更改条的排列方式或是图标式样等。（图17）



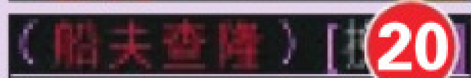
Chatter聊天增强插件

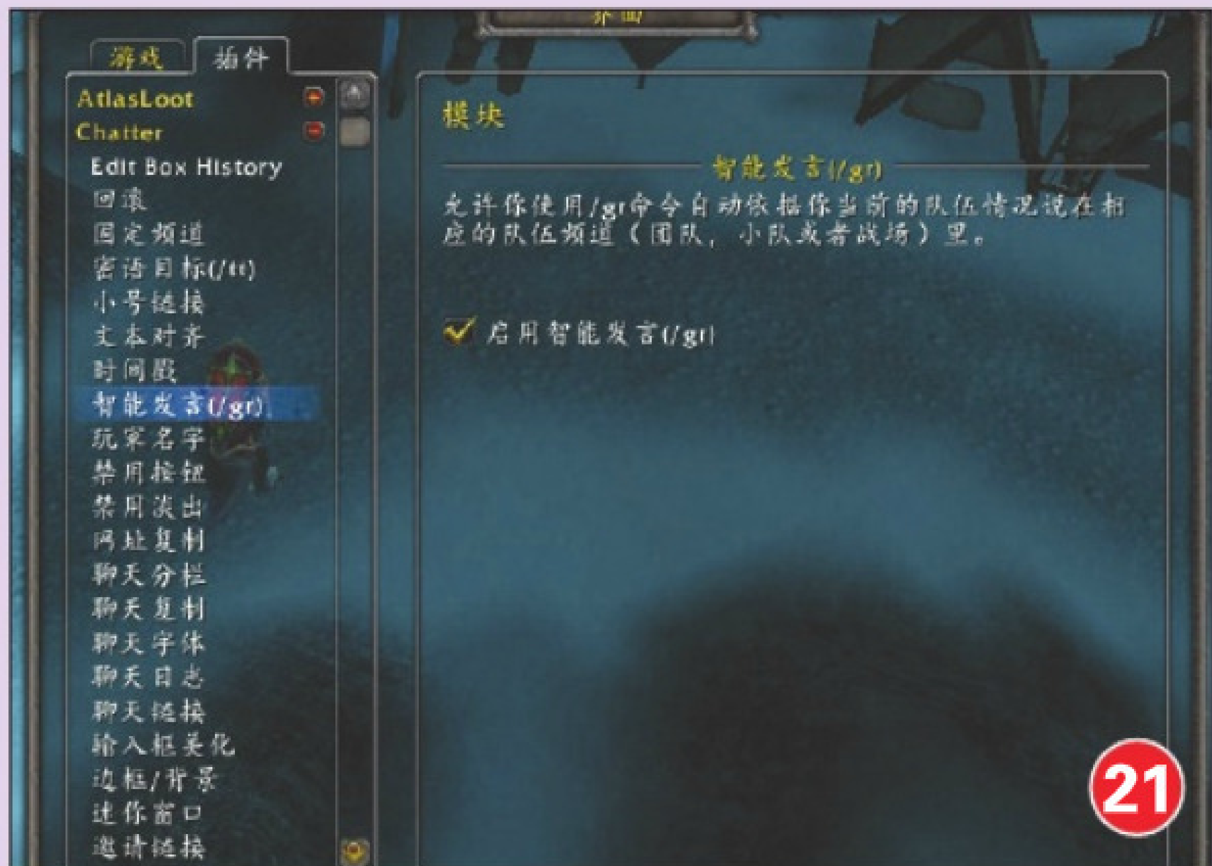


网络游戏少不了交友聊天，大家有没有觉得“魔兽”自带的聊天系统有一些不便呢，比如有时候想发一个网页的链接给朋友的时候对方无法直接复制，或者不能在自定义频道贴物品等。这些问题可以由Chatter解决，它是一款聊天框增强插件，功能较为丰富。



首先Chatter可以复制聊天框内容，只要点击聊天框右下角图标便可进行复制。（图18）





右键点击玩家姓名可以对玩家添加备注，这些备注会在玩家名字后面显示出来。（图19、20）

设置此人大号为“挽歌”，则聊天框中会显示：

还可以进行一些智能聊天选择，/tt命令可以密语目标，而/gr命令可以根据环境智能选择发言频道。

另外聊天框或字体也可进行一些美化，这些可以在界面→插件→Chatter里进行设置。（图21）

战斗篇：

《魔兽世界》的乐趣在于玩家互动，具体有PvE和PvP两种类型，同样的，也有很多强大的工具，可以帮助我们来更好的参与其中，合理利用工具，即使不能如明星玩家那样出彩，但肯定能让别人对自己赞赏有加。

SCT_SCTD战斗信息提示插件

SCT是一款经典的战斗信息提示插件，功能全面。相比WoW自带的战斗信息提示功能，SCT所提供的战斗信息更加丰富，比如他可以提供低生命值警报等额外功能，这对于MT和竞技场爱好者来说是非常实用的功能。（图22）



SCT所提供的战斗信息一共有三处显示位置。SCT





的两个框架显示玩家自身所受伤害等信息，而SCTD的一个框架则显示输出伤害等。这些信息可以在界面选项的插件面板内进行设置，可设置内容包括信息的种类、显示位置、显示方式以及颜色等，可按照自身需要进行设置。

SCT事件设置。（上页图23）

SCTD事件设置。（上页图24）

框体细节也可以在SCT视窗与SCTD框架设定中进行设定，使之调整得更适合自己的喜好。（图25、26）



25



26

NECB施法监视插件

NECB功能强大，施法计时条、技能冷却与状态监视一应俱全，无论在PvP还是PvE中均有用武之地。

NECB能够监视敌对目标的施法动作与Buff/Debuff，还能够显示自身技能CD。同时NECB也具有各个副本Boss的技能定时提示以及警报功能。（图27）



27

在聊天栏里输入/natur命令即可对插件进行设置。可设置内容包括改变监视信息的种类，部分声音提示，各个框体的大小等。还可以在监视中导入与剔除特定技能。

ClassTimer计时插件

ClassTimer能够用计时条方式提供Buff、Debuff以及物品的监视功能。其可监视的对象包括了自己、目标、宠物与焦点四类。（图28）



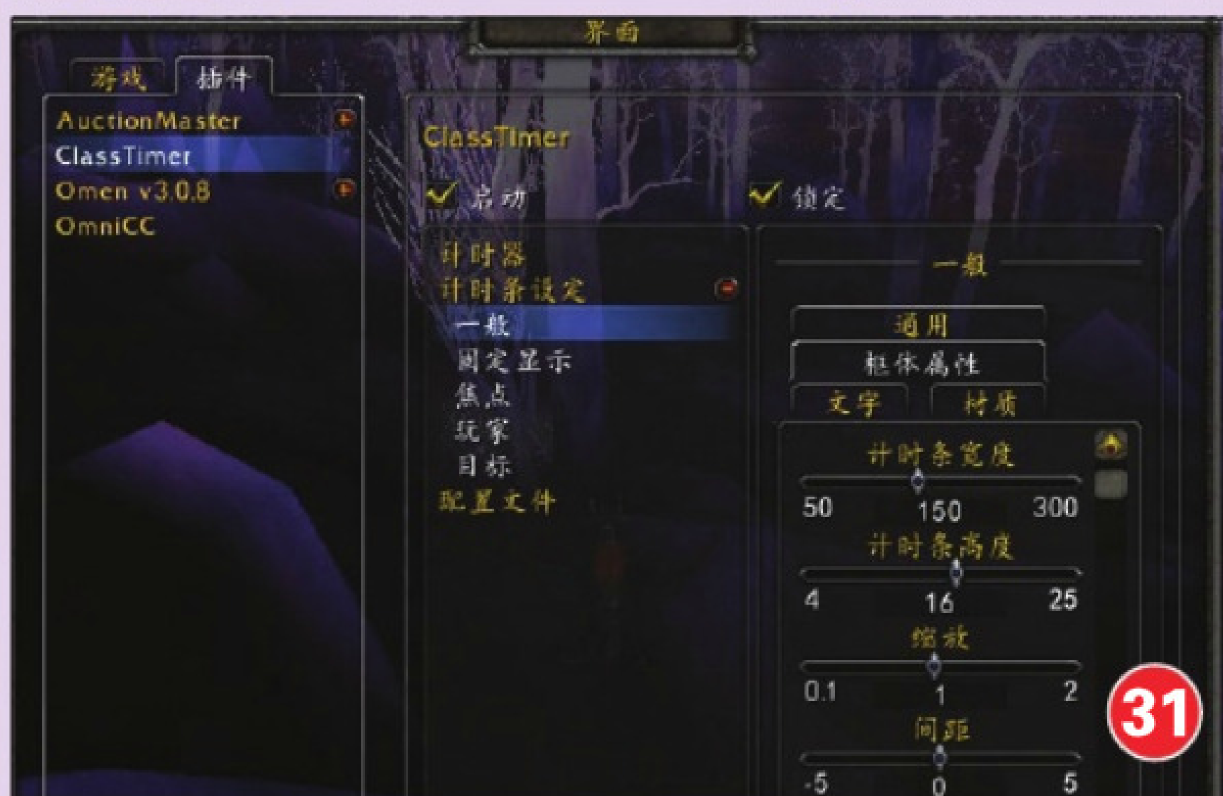
28

输入/CLASSTIMER进入设置界面，点除锁定后可以移动计时条在屏幕上的位置。（图29）


29



30

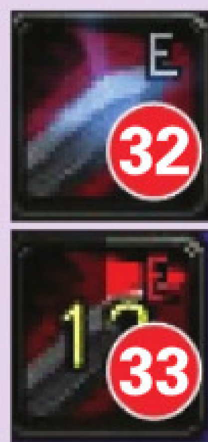


31

每一类监视对象均可作单独调整，可以选择特定需要监视的信息。（上页图30）

框体大小材质等属性也可作调整。（上页图31）

OmniCC冷却计时插件





OmniCC能够在技能图标上显示出技能的冷却时间，并在技能冷却后能够以闪光或脉冲的直观方式进行提示。（图32、33）

输入/OmniCC进入设置界面，可以进行一些显示种类与方式上的调整。（图34）



PowerAure状态监视插件

这款简称POWA的插件，是这个模块里最值得关注的部分。它是一款功能强大的状态监视插件，能够监视多种状态信息，包括自身与敌方的Buff/Debuff、姿态、光环、血/魔状态等。相比于其他状态监视类插件的计时条，POWA能够以一种更直观的方式将这些信息提示出来。对于很多职业来说，用好了这个插件，能有巨大的提升。



以下是POWA的某个效果图，包括图案提示与声音提示，其内容是提示玩家“剑盾猛攻”这个效果已经被触发，应当尽快使用。（图35）

下面来简单说明一下应用与设置。

首先，POWA最常用的功能是监视触发类Debuff。

触发类Buff如战士的剑盾猛攻与斧死、法师的寒冰指/瞬发火球/炎爆术、骑士的战争艺术、术士的夜幕等。这些Buff随机出现并且存留时间短，在紧张的战斗中易被忽略。而使用了POWA，这种情况将大为改善。



以战士的剑盾猛攻为例

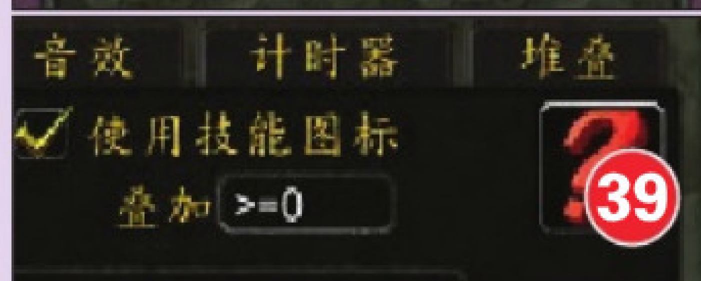
在聊天栏内输入/POWA命令进入设置界面，新建。（图36）

“激活条件”选择Buff，触发条件部分一定要写清楚，写上所触发的Buff的准确名称，这里就是“剑盾猛攻”了。（图37）



接着可以选择图案，图案颜色与进入消失方式，还有声音效果。如果不喜欢POWA所提供的符文环，也可以使用技能图标。（图38、39）





好了，让我们看看效果吧。（图40、41）





除提示触发类Buff外，POWA也可以用来监视常规的自身的Buff/Debuff，以及敌方的Debuff。

Buff方面，一些持续时间半长不短的Buff也容易在战斗中忽略。以战士为例，2分钟的怒吼增益颇多，但存在时间短暂。于是我们希望，能够在Buff消失时能够给予我们提示，及时补上。

现在来用POWA实现这个功能。

同样，输入/POWA，新建，选择激活条件，



输入技能名称。这时注意下面选项中的“不存在时激活”一项，点选之。

POWA也提供触发条件的选择。比如此处，只有在战斗时我们才需要进行此类Buff提示，平时不处于战斗状态时，并不希望总有一个大图标浮在屏幕上，于是我们再勾选“战斗中”。（上页图42）

好啦，让我们看看效果吧。

没有吼命令时（图43、44）

吼过后（恰好此时剑盾猛攻也激发了）（图45、46）



同样的，敌方的Buff/Debuff也可依此方式设置监视。

依然以战士为例。比如破甲效果，比如挫志气怒吼，比如雷霆一击状态，如果需要保持首领身上的这些状态，依靠POWA再好不过了。

设置方式与Buff部分类似，将“激活条件”更改为“Debuff”，点选“战斗中”，“不存在时激活”，最重要的，因为是监视敌方目标，所以点选“敌方目标”。（图47、48）



因为非团队首领战时挫志并非十分重要，因此还可以考虑点选“团队中”条件，进一步明确触发场合。

图案位置与大小也是能够改变的，建议好好安排一下，将各种提示信息分置于不同地方，以免出现交叠。

调整位置与大小后，现在让我们来看看整体效果（图49、50、51）



触发了剑盾，没有吼命令

敌方身上没有挫志

Omen仇恨插件

Omen是一款经典的仇恨插件，除了能够监视目标仇恨外，也同时具备计算TPS等仇恨数据、进行仇恨警报以及职业筛选等功能。

现在的Omen已经是自动调用魔兽内置仇恨数据了。主要设定参数如下图所示

我们先设定其显示参数，在“当何时显示”中选择你需要的显示参数。推荐勾上“自动显示/隐藏”，这样在非战斗时界面会清爽一些。

“显示职业”我建议DPS职业只勾上战士、德鲁伊、圣骑士、死亡骑士和你自己的职业。方便找到自己。坦克请采用默认设定。

“警报设定”这里可以设定多少仇恨的时候警报。

“标题栏设定”和“榜条设定”就属于外观设定了，请根据个人喜好来吧。

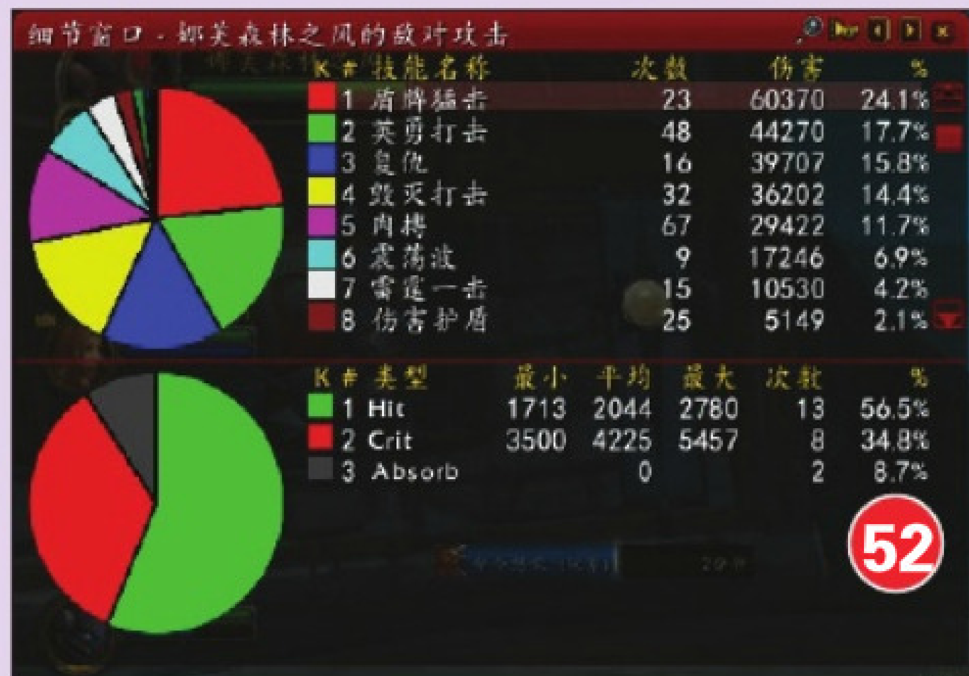
Recount伤害统计插件

Recount最基本的作用是统计伤害量，给出DPS值以及进行排名。

不过其功能绝非仅限于此。

实际上Recount能够统计的战斗数据类型非常丰富。包括总伤害、DPS每秒伤害、有效DOT伤害、承担伤害、友方误伤、有效治疗、有效HOT治疗、过量治疗、接受治疗、死亡、复活、驱散、接受驱散、打断施法、打破控制技能、Raid活跃时间、仇恨（同Omen来自Threat库）、法力/能量/怒气获取。

同时Recount也能够给出这些数据的详尽分析，点击具体某个玩家，便能够看到其分析。我们可以分析其伤害的组成，技能使用的比率，以及战斗中所作的工作（比如打断等）的完成情况。（图52）



这些数据是很有用处的。对于个人，可以对比自己与一些高DPS/DPH玩家的技能组成，从而改进手法，提高水平。而对于团队，可以筛选有效信息分析战斗，比如为何倒T，DPS为何不足之类。

使用方法如下：

设定选单如下此为主要部分。

“显示”请根据自己喜好设定。如果你选择首领为显示，那整体Recount会变的不太好看。

“记录资料”自己、已组队、宠物、有价值、首领，一定要勾上。方便分析用，需要分析的时候再选择“显示”即可。注意选择把宠物和玩家合并。

实例分析：在十字军一王战斗中，如何看那些DPS没有打狗头人？

我们选择“有价值”的“显示”选项开启。然后右键点击Recount主面板左上角“伤害输出”4个字，可以看到如下选项。点“承受伤害”，即可看到哪些玩家对狗头人造成了伤害。

Recount的重要功能不光是看DPS，还可以分析战斗。比如倒坦灭团了，我们可以在“死亡”选项中看到坦克死亡前几秒内承受了多少伤害，接受了多少治疗，以此分析是断补死的还是没有开技能导致被秒。

DBM副本警报插件

DBM是一款优秀的首领警报插件，可以对首领战中各种值得注意的信息进行提示，包括首领技能，技能的冷却计时；还有一些战斗中的关键因素也可进行提示，比如玩家间互相距离，多个怪物的血量对比等。这些提示使你能够对目前的状况有一个清楚的认知并且可以对接下来发生的情况做出预判。

关于设定方面，我们先载入具体副本模组。

以十字军1号Boss为例

熟读Boss的攻略可以让你更好的设置DBM。

比如作为一个DPS职业，我可以不用“提示刺穿”，因为这是坦克/治疗需要注意的。如果我是一个坦克，“为刺穿（大于3层）显示特别警告”就是必要的了，可以更好的开免伤技能。

计时器模块，我们也可以根据自己职业的不同来筛选计时条。合理的设定计时条，可以避免屏幕上大量无用信息对自己造成困惑，让自己更好的专注于需要特别注意的技能。

在“综合设置”方面，我们可以设定计时条和小型计时条（时间快到，特别警告）的样式和材质。点击“移动”可以预先调整计时条的位置。

“冷却助手”这里开启以后可以看到团队内玩家重要技能的冷却时间，比如这个德鲁伊的复活还有多久冷却，那个猎人的误导还有多久冷却。

WMO副本数据统计排名网站

WMO是目前唯一有中文版的副本数据统计网站，它是和国外的WOL齐名的两大《魔兽世界》数据站点，对于大部分玩家来说，“中文”这两字就决定了，WMO是更合适的选择。

不少玩家可能对于如何正确的配置天赋以及铭文并不清楚，对于网络上各式各样的指导帖也是看的迷迷糊糊。俗话说得好，实践是检验真理的唯一标准，我们只需要打开WMO（http://wmo.178.com/），如图，找到DPS排行你需要的那个职业，找前几名，就可以学习他们的天赋和输出手法。

我们以25人困难巫妖王为例，我先找到了排名第二的法师Ibbin。点他的Armory（英雄榜），查看天赋和雕文。笔者建议查看3份以上，如果没有意外，他们的天赋和雕文应该相差无几。——然后参照他们的天赋和雕文即可。

WMO能做的不仅仅是这些。点击页面上的浏览日志以及比较其他功能可以展示该名玩家以及其他出色玩家的信息，而直接选择该玩家则可以查看其具体的输出顺序，甚至连分队、Buff情况以及药水使用、饰品触发等都会一一记录。由于具体的战斗记录和信息的数据量非常大，本文不做具体的列举，读者可以自行查看。

界面篇：

相信大家都能很快掌握上述插件，不过对于很多玩家来说，在轻松玩转它们之后，都喜欢动起制作个性界面的念头，把自己的《魔兽世界》打造得与众不同，独具特色——最重要的是，这个“重新打造”的《魔兽世界》，是为自己量身定做的，使用起来将会非常顺畅舒适。

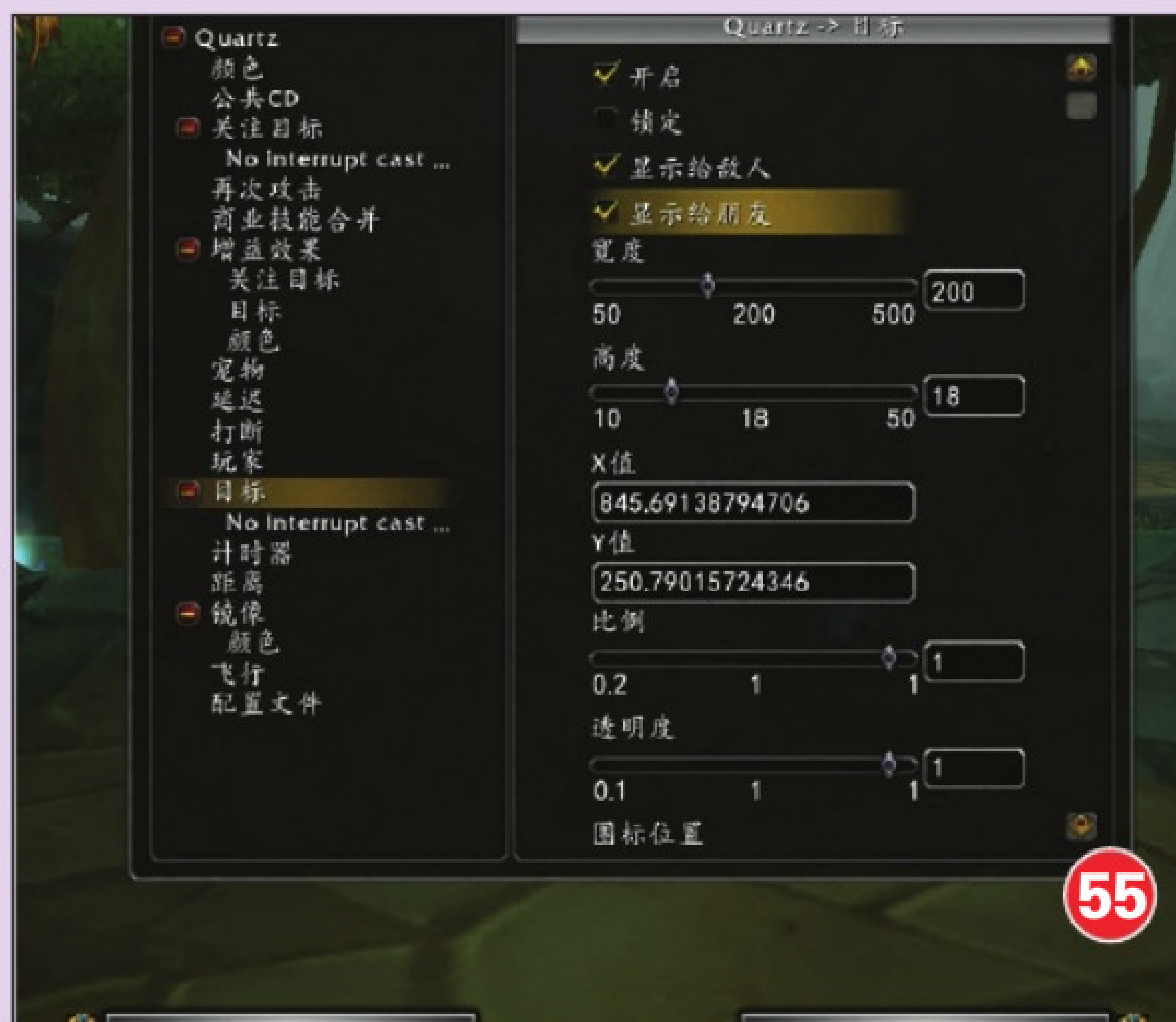
Quartz施法条插件

Quartz是一款功能强大而美观的施法条插件，安装它之后将自动替换系统自带的施法条——没错，就是那条五年每边的金黄色施法条，怎么样，心动了吧？

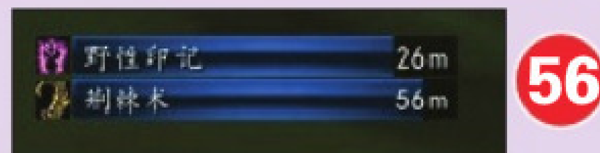
Quartz可以提示公共CD，近战攻击CD，可以自建计时条，除增强自身施法条外，还可监视目标与焦点的施法动作。（图53、54）



在聊天栏输入/quartz后进入配置界面，在“关注目标”“目标”点去“锁定”后即可调整焦点与目标施法条的位置，施法条的材质大小这些也可在这两个页面中调整。（图55）



Quartz也可以监视状态。（图56）



这一部分可在“增益效果”中进行设置。可以计时条方式监视焦点、目标以及自身的Buff与Debuff。（图57）



设置页面里，启用“延迟”一项，便可显示延迟时间的了。将“插入”点上，则在施法时会计入延迟时间，这样可以有效避免因为延迟问题带来的打断施法不及时问题。这个功能曾经是Quartz的重大卖点，但是BLZ借鉴了这个功能，给系统自带的施法条也带上来延迟显示。（下页图58）

（图59）可以看到开始部分



为延迟时间。

"公共CD"一项可以显示公共CD，截图中可以看到，靠近屏幕下方有提示公共CD的计时条。（图60）



除此之外，"镜像"选项会提供一些额外的技术功能，比如登出时间，组队邀请时间等。镜像部分可以在"镜像"页面中调整。（图61）

开启QuartzTimer模组后，输入/qt名称时间长度即可快速建立计时条。比如奥杜亚的首领索林姆，如果要进入困难模式需要三分钟内打到他面前，那么开战时快速建立这么一个计时条便能很好地把握时间了。（图62、63）

X-perl头像增强插件

X-perl以动态的3D头像取代了WoW默认的头像，同时也提供了一些额外的功能。

还是先加载插件，让我们来看看效果吧。（图64）

血条的颜色、大小与材质均可以根据自己喜好调整，还可以选择动态损血效果。

血条模式也可以改变，可以显示或取消数字与百分比，还可以选择便于治疗的"治疗者模式"，即以损失值来代表血量像这样：（图65）

头像左边从上至下依次是等级，以此人为目标的治疗者数目以及职业。Buff与Debuff也集成到头像附近了，可以选择在血条上或下显示，如果不喜欢这种显示方式，也可在界面中取消，回复至原本的右上角显示方式去。

战斗时会在头像上显示受到的伤害或状态，如果中了Debuff，头像会以高亮显示。生命值的颜色会随着百分比的变化而变化，以给予玩家警示。如果生命值过低，会有全屏提示。（图66）

施法条集成至姓名栏内（图67）

可以显示自身、目标、目标的目标、焦点、焦点的目标、小队、小队的目标、团队以及宠物，这些头像的框体位置均可自由调整。（图68、69）

也具有仇恨警报功能，如果非T职业获得仇恨，会在屏幕正中进行警示。当然，警示位置也是可以自行调整的。（图70）



点击小地图旁的X-perl设置按钮（图71）即可进行设置，这时就能自由拖动任意框体了。（图72）

X-perl的可定制性很强，大部分的功能都可进行调整。我们可以在界面选单中做出适合自身的调整。（图73）



Bartender4动作条增强插件

Bartender4是一款动作条增强插件。（下页图74）

其基本功能是可以改变动作条的框体模式与排列位置。

点击小地图旁的插件图标即可解锁动作条，按照个人





习惯来拖动调整位置。（图75）

输入/KB后可以方便地为技能设置快捷键。需要注意的是，这样做会解除技能原有的键位设置。（图76）



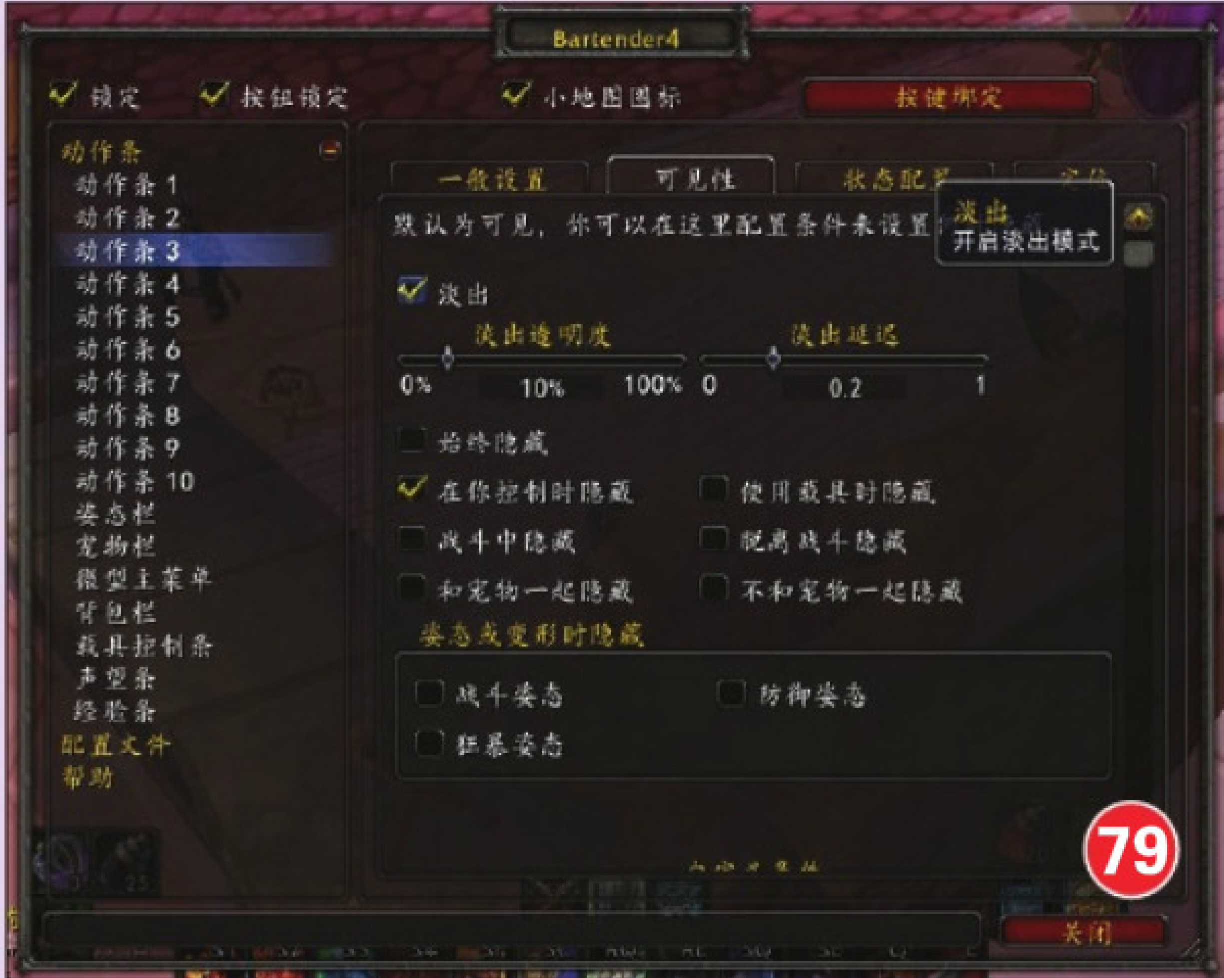
Bartender4的一大优点是可以对动作条进行“淡出”处理。当鼠标没有置于动作条至上时，这一部分动作条会淡化隐藏，直到鼠标放置其上，才会重新出现。

具体的效果像这样：

鼠标未放置于动作条上时（图77）；鼠标移上去后（图78）：

使用“淡出”会让界面清爽不少，给予更大的视野空间。

具体设置也很简单：右键点击小地图旁的Bartender4图标，选择具体的动作条，将“可见性”页面中的“淡出”勾选即可。同时在此页面也可根据个人需求进行一些淡出方式与时机的调整。（图79）





“一般设置”页面中可进行一些常规调整，包括动作条大小，显示方式之类的。稍微值得注意的是“行”选项，调整后可以改变技能条的排列模式，由单行水平排列向单列垂直排列过度。（图80）

Buttonfacade动作条美化插件

如果Bartender4默认的动作条框体不符合你的审美，那么就搭配使用Buttonfacade吧。这款插件提供了丰富的动作条材质，玩家可以自由改变动作条框体。（图81）



默认的Blizzard风格框体：

整体更改为Adorn：DarkHex后的效果。（下页图82）

当然上面只是一个例子，插件所包含的素材种类非常丰富。

设置很简单，打开“界面”，选择“插件”页面，在Buttonfacade主选单中即可更改整体框体风格。（图83）

Buttonfacade不只可以对整体的框体风格进行改变，也可对单独框体的风格进行调整。具体在Buttonfacade选项下的插件选单中点选需要调整的动作条，然后在“皮肤”选项中更改即可。（图84）



82



83



84

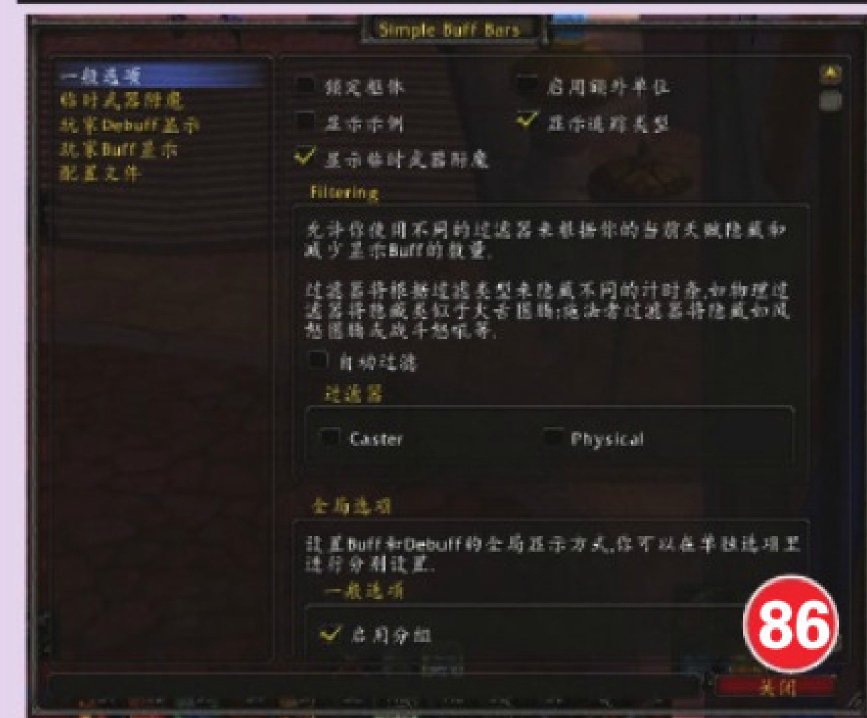
SimpleBuffbar状态监视插件

SimpleBuffbar以计时条方式显示Buff与Debuff来代替WoW原本的Buff显示，看上去更直观些（图85）

本插件也可监视目标与焦点的Buff/Debuff。



85



86

输入/sbb命令后进入设置界面，“一般设置”页面里点选“启用额外单位”即可。（不过用这个来监视状态实在比不上POWA）。（图86）

设置页面里也可进行常规设置，包括Buff条的外观材质大小位置什么的，可根据个人喜好进行设置。

Bagnon背包整合插件

Bagnon整合了背包与银行界面，并以不同颜色的边框来表示物品的分类与品质。（图87）

Bagnon还可以随时随地查看银行中的物品。

在聊天框中输入/bgnbank，即可查看银行中的物品了。

Bagnon还能实时查看同账号不同角色的背包与银行内物品。点击左起第一个角色图标，即可选择需要查看行囊的角色。



87

有此功能，便不再用耽搁“等等我上小号看下有没有某某东西”的时间了。（图88）

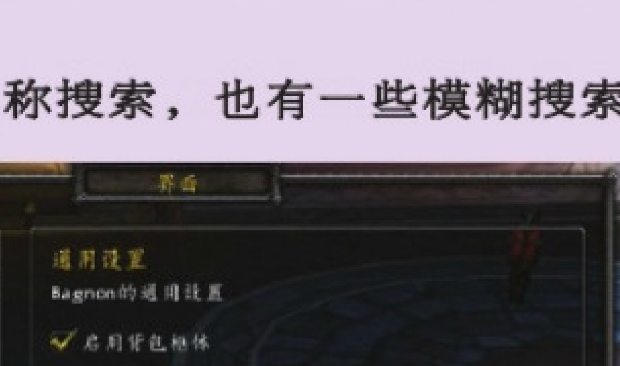
不过要使用此功能，需要先登录过这些角色并打开背包与银行，以让Bagnon记录数据。

此外，Bagnon也包含搜索功能。

点击左起第三个图标可以进行物品搜索，当银行界面打开时，搜索范围会覆盖背包与银行。



88



89

除去具体的物品名称搜索，也有一些模糊搜索命令。如输入ilvl>=200即可搜索物品等级200以上的装备。（图89）

在界面→插件中可以对Bagnon显示的内容进行设置。（图90）



90

Postal邮件增强插件

Postal支持信件的批量发送与收取。对收取信件的类型也可以设置。（图91）

批量收取邮件时，还可以设置在包里预留空位以避免满包。（图92）



91



92

发送信件时，只要填入收件人姓名，然后按住Alt点击物品，即可将物品依次发送给对方，十分便利。

装备篇

虽然有些俗气，但是不得不说，各种属性诱人装备是《魔兽世界》一个非常大的特色，不过每每更新一个新版本，玩家总是会被一大堆陌生的信息所迷惑，本篇将介绍几款。

Atlasloot

Atlasloot可以方便直观地查询各种装备的来源，包括副本Boss掉落、PVP奖励、专业制作、野外掉落等，这些掉落也可以作为链接复制在聊天窗口中发出来。（图93）



93

如果只想查看特定种类物品的掉落对本职业有用的掉

落，那么可以在通过插件界面中进行设置来实现。（图94）

但是希望大家注意的是，如果您所在的服务器并未有公会打掉某个Boss并得到某些装备，你是无法通过插件查看该装备的属性的。如果你试图用右键点击获取属性，你将直接掉线。

RAWR装备对比小软件

很多玩家经常会有“A装备和B装备哪件更适合我”，或者“我现在还有什么装备可以提升”的疑问。对于这样的问题，现有的插件无法解决，但是却有一款国外玩家开发的小软件可以帮助大家。首先大家先去其网站http://rawr.codeplex.com/下载并解压软件。要注意的是，该站点下载的版本为作者原始版本，即英文版，当然其陌生词汇量并不大，相信即使不精通英文的玩家，也能很快看明白。如果不喜欢英文，可以搜索“RAWR中文版”，有部分国内玩家汉化的版本，但是处于安全考虑，并不建议玩家采用这些修改版本。

启动时首先见到的是欢迎界面。

我们选择Loadformthearmory，从英雄榜导入我们自己的角色。稍等片刻即装载完毕。

图中左侧部分为配装图，我们可以点击装备图标来更换装备，在图标下侧可以附魔的装备上也可以选择更改附魔。在Stats中可以查看各项属性。

Talents选项卡中为天赋/雕文模组。

Buffs选项卡中可以选择团队的Buff，自己吃的合剂、食物等等参数。

总而言之左侧是设定模组，你可以相信的设定各种参数。

右侧为装备分值排名模组。

我们如上图看到的是头部装备排名。绿色的就是你当前的装备。（图95）



我们点此可以切换查看其他部位。

提示：RAWR在标题处写的是“配装利器”，其功能在配装方便性上非常突出。但是在具体DPS计算上略显不足，毕竟其并非专门针对各职业DPS的计算，建议各位朋友仅做参考用，具体使用时，还请结合自身经验做出判断，才能得到更有用的信息。

综合插件篇：

有相当一部分玩家，并不喜欢花费时间在寻找和测试各种插件上，那么最适合这个群体的就是综合插件的。在《魔兽世界》五年的运营史中，一共有过月光宝盒、大脚、魔兽精灵、多玩魔盒等几款综合插件使用群体较广，其中大脚和魔兽精灵为《魔兽世界》大陆代理推荐插件。由于目前大脚的综合功能较为强大，故以大脚为例进行介绍。

首先请到网易“魔兽”官网地址下载大脚，网址为http://www.warcraftchina.com/addons/，建议将大脚放置到《魔兽世界》文件夹中，这样可以减少设置时间。

安装后其主界面如下，请无视广告吧，大脚的精华在于其插件管理和DKP系统。

DKP系统虽然较为出色，但是受众较小，下面重点介绍一下大脚的插件包以及单体插件下载导航。点击界面上的插件管理选项，想可以看到一个有三个标签的界面，第一个就是大脚所包含的所有插件集合。

由于大脚集成其他插件时，并未对其做太多改动——大多数插件均来自国外插件的汉化版本，来到版本落后的国内容易水土不服——笔者在实际测试中，发现大脚有不少插件因此存在小问题。比如Grid自定义模块不能很好地工作，早先版本在战斗中下载具会丢失动作条。另外其集成的Recount，在3.22存在间歇性无法记录数据的问题，根据国外资料得知是3.22版本下《魔兽世界》存在Bug，客户端数据有个函数无法启动Recount造成的，到3.3才会修复，如果国服玩家遇到这个问题，只能大退游戏重新登录来解决。

除了以上提到的部分，大脚自带的插件能较好地满足大部分玩家的需要，其中大脚原创的坐骑插件和Debuff扩大显示插件挺受欢迎。

当然，仅仅是使用现成的集成插件，是无法满足我们的，我们可以通过单体插件下载模块来寻找适合自己的插件。如下图所示，在该标签下，将会以分类的形式，展现各种热门插件供大家选择，同时也可以通过搜索找寻适合自己的插件。

这一个功能是模仿注明国外插件站点Curse.com的单体插件更新工具CurseClient。CurseClient提供的可更新插件比大脚要略新，毕竟绝大多数插件的发布地是国外，而我们需要经过翻译之后才会使用。在有需要使用最新的插件的情况下，比如合服玩家冲级副本进度的时候，使用CurseClient可以获得更新的副本预警插件。不过作为一款本土化产品，对于大多数玩家来说，大脚比CurseClient更有吸引力，也更加实用。

选择好自己需要的插件后，将会自动安装到“魔兽”插件文件夹，全程自动化操作，这一点较为便利。

可以毫不夸张地说，对插件的熟悉过程，就是玩家对《魔兽世界》的熟悉过程。从接触到熟悉，再到精通，每一个成长的脚印都代表玩家对于《魔兽世界》的更深层次了解。本文限于篇幅，并不能把各种出色插件一一介绍，仅能介绍几款经典之作为亲爱的读者们的敲门砖，无论是新人、初窥门径抑或是游戏达人，希望大家能从笔者这篇文章找到对插件的兴趣，让自己的《魔兽世界》更加精彩，更加个性。P

丧尸围城2

DEADRISING 2

■辽宁　枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

《丧尸围城》推出于2006年，是Capcom继《生化危机4》之后的另一部恐怖悬疑动作游戏，它曾获得过不少的荣誉，如IGN的“X360平台最具创新设计”、GameSpot的年度“最佳动作冒险类游戏”等。一代的故事围绕着威廉梅特镇的阴谋展开，而最新推出的二代故事则发生在前作的5年之后的赌城（原型是美国的拉斯维加斯），查克带着遭受病毒感染的女儿凯蒂来到这里，参加一场真人秀来赚取奖金，为女儿购买赖以维生的解药，却不料卷入一起僵尸暴乱的阴谋漩涡之中。

和《求生之路》这些同样以丧尸为题材的游戏不同，《丧尸围城》不是单纯的以屠戮为乐趣，而是铺陈了曲折起伏的故事情节，塑造了鲜明生动的人物形象，整部游戏节奏明快，高潮迭起，如同好莱坞大片般惊心动魄。游戏中还有数十个支线任务，有大量濒于疯狂、歇斯底里、性情各异的角色登场，点缀于游戏之中，色彩纷呈，妙趣横生。游戏的系统也可圈可点，道具合成、饮品合成等，耐人探究。此外还加入了角色扮演游戏中的经验和等级机制，通过屠杀丧尸和做任务来赚取经验，增强主角的能力，提升了游戏的趣味性。而最重要的一点是，游戏中的所有事件和任务都只能在特定时间触发，这无疑会给完美通关带来一定的难度，但也更体现了一份攻略的重要性。

精品 总评	8.5
制作	Blue Castle Games
发行	Capcom
类型	动作
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.0
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	8.3
创新 Creativity	8.0
剧情 Story	8.8

威廉梅特镇的丧尸事件后，病毒没有被清除，反而迅速在美国蔓延开来。查克（Chuck）是曾获得过越野赛冠军的知名摩托车手，他在感染事件中不但失去了妻子，连唯一的亲人——女儿凯蒂（Katey）也受到丧尸病毒的感染，现在唯一可以控制病情的方法，就是定时为她注射菲诺瑞制药公司生产的解药（Zombrex）。这种解药非常稀缺和昂贵，为了赚取足够的金钱，查克来到赌城（Fortune City）的竞技场参加名为“真实恐怖”（Terror is Reality）的生存真人秀节目。

比赛之前，查克对心爱的摩托车进行维护，坐在后座的凯蒂懂事地递来扳手，查克欣慰的展颜一笑，接过扳手，顺势拉下衣袖遮住她手臂上被丧尸噬咬的疤痕。这时工作人员走进屋子，提示他还有两分钟就要开始比赛了，随后要他签订生死状，查克在亲属一栏写下了女儿的名字。将凯蒂托付给工作人员，嘱咐她跟叔叔去绿屋子（竞技场休息室），自己会很快来接她，随后驾驶摩托进入赛场。

停在升降台上，周围的铁笼里站满了丧尸，目放红光，待人而噬，发出不耐烦的


在走廊上遇到妖娆的姊妹花

低沉吼叫。这时绿衣车手里昂（Leon）用不屑的口气说，查克根本不具备对付丧尸能力，否则也不会让自己的妻子死去了，随后发出嚣张的爆笑。

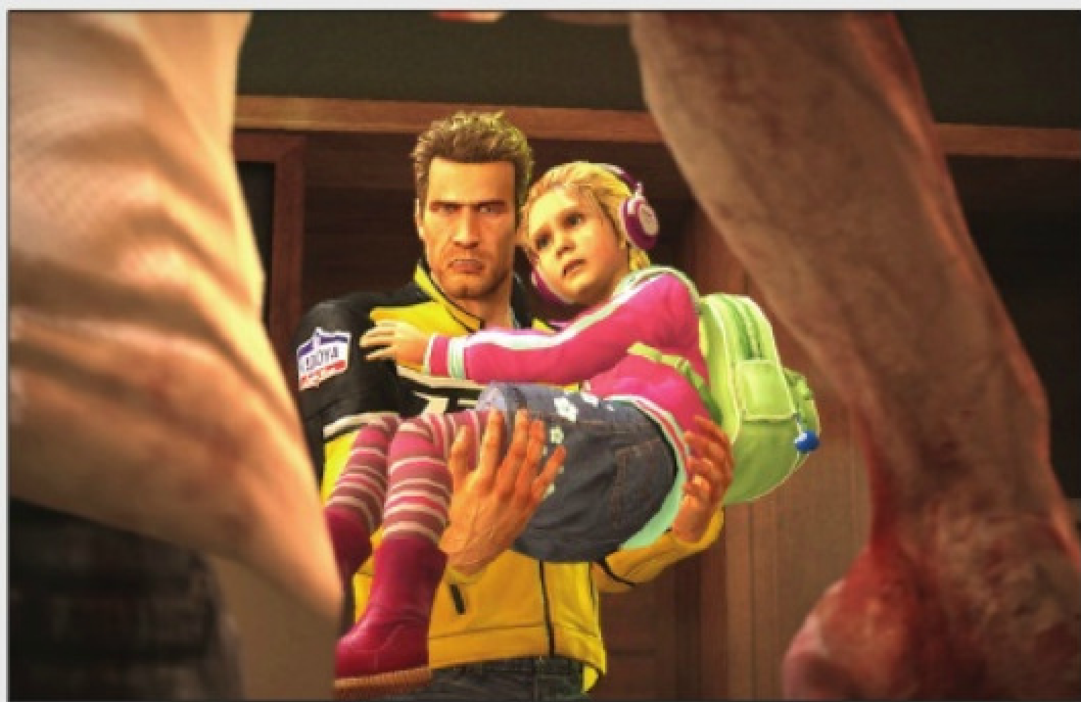
头顶的闸门开启，车手们乘着升降台出现在会场中央，周遭人声鼎沸，礼炮轰鸣，著名主持泰龙（TK）热情洋溢地进行着解说，比赛正式开始。车手们如出闸的猛虎，驾驶着装配有刃锯的摩托车朝着丧尸群冲撞过去。在开始里昂的分值会狂飙，想要赢他，需尽量冲撞那些头顶悬有粉红气球的丧尸，最后终于拿到了第一名的成绩。在观众的尖叫声中，查克作为冠军走上了舞台，从妖艳的姊妹花手里拿到1万元奖金。

回到后台更衣室，查克望着手里信封中那叠美金发呆，电视里正播报着"尸权维护组织"对"真实恐怖"节目的谴责。两名车手进来更衣，唯独不见那名高傲的绿衣男。车手阿尼姆坐了过来，向他提起自己在威廉梅特镇失去家庭的事情，查克对这种颓丧和无助感同身受，同情地朝他点点头。向克里斯打听绿屋子的位置，得知在上一层，于是离开更衣室沿走廊行去。

小贴士：游戏中的厕所是用来存档并恢复生命的，存档没有次数限制，应多加利用，在每完成一个支线后务必找厕所存档。通过地图上的S标志可以找到离你最近的厕所。

在电梯前遇到妖娆的姊妹花，打完招呼乘电梯上行，途中发生猛烈撞击，查克短暂的昏厥。醒来时电梯里一片漆黑，外面传来吵嚷惊呼和杂沓的脚步声，查克奋力推开电梯门，看到丧尸已经入侵了这里，感觉事情不妙，担心女儿会有危险，连忙跳出电梯从地上抄起家伙，解决沿途的丧尸，朝着绿屋子奔去。

进入绿屋子发现一只丧尸正扑在地上撕咬着，将它解决掉，还好受害者不是女儿。从地上拾取女儿的书包左右环顾，听到衣柜里传出悉窣的响声，拉开柜门找到凯蒂，勇敢的她正紧攥着衣架准备与丧尸作战呢。安抚几句并为凯蒂背好书包，查克抱起女儿逃出去。


从衣柜里找到惊恐万状的凯蒂

走廊和舞厅里丧尸密布，由于抱着女儿不能拾取武器攻击，尽量挑空隙跑，有阻路的丧尸抬腿踢倒。推门来到街道，这里更是丧尸云集，和当年的威廉梅特一样成为了人间炼狱。丧尸们不断地追逐和咬噬人类，更多的人遭受感染加入丧尸的行列。

逃进安全屋，有几个人在这里徘徊和喃喃自语，有的抱怨，有的自责。不久里侧的门打开了，几个人朝着里间行去，父女俩却被警长苏伊凡拦住了，原来他看到了凯蒂手腕上的噬痕。查克解释那是很久远的事情了，自己已经搞到了解药控制了疫情，说着拿出药盒给他过目。苏伊凡终于放行，不过得呆在警卫室里，和众人隔离起来。军队方面目前正在隔离城市，将在三天后进入城市镇压丧尸，在此之前查克得想办法为女儿寻找足够的解药。

父女俩坐在沙发上商量着找解药的事，这时斯塔瑟走进来，她正是电视上的那个"尸权保护组织"的领袖。斯塔瑟说同花顺广场的购物中心里有药店，她会帮他照顾凯蒂，并通过城市监控系统和他联络。查克从她手里接过对讲机，从桌上拾起城市地图，对她承诺会竭尽所能救助那些生还者，而后推门来到外面的走廊。

小贴士：军队会在三天后抵达城市控制丧尸，每24小时必须给女儿注射一针解药，注射药物的时间是每天早上的7~8点之间，整部游戏中共需要4支这样的解药。解药有三种拿法，一种是用钱到当铺去买，第一盒的价格是25000元，每买一次价格会递增25000元；第二种是做某些支线任务获得；还有一种是在场景中搜寻，笔者在游戏中找到4支免费的解药，具体地点将在后面逐一介绍。在游戏时可随时按T键来看手表，在屏幕的右上方显示着当前任务，下面的白色进度槽表示时间的消耗。

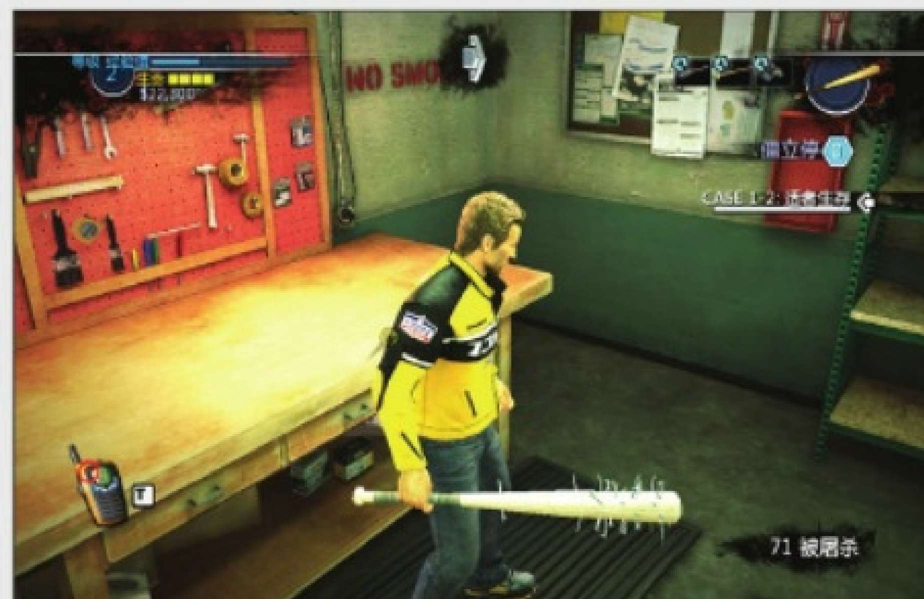
从排风道爬出去来到同花顺广场，注意在出口不远的书报亭有本杂志一定要拿，作用是增加食物回血量50%。前往东边的罗伊商场，看到三名蠢贼正在掠夺店里货物，还恐吓女店员。查克上前英雄救美，将这些家伙打得落花流水，从他们身上拾到药店钥匙，开门进里间拿到一份解药。和女店员丹妮丝交谈，随后护送她返回安全屋。

小贴士：解救幸存者可以获得大量的PP，在对话加入后，与那些赤手空拳的幸存者交谈可给予武器防身，然后按Q键命其跟随，之后就不用再理会他们，他们的血量通常很厚，拿着武器也足以自卫。需要注意的是，在出门的时候看幸存者的小图上有门的标志再动作，否则会将他们甩在这幅地图上。

为女儿注射第一针解药（Zombrex 1）

回到安全屋看到女儿正在沙发上玩着掌机上的《洛克人》，时间尚早便到处转转，拾取武器和食物补给，在休息室里还有角子机可玩。等到7:00~8:00之间回到警卫室，将身上的解药拿出来，凯蒂乖巧地转过身紧闭双眼，这些年不知她已承受过多少次针头的刺痛了。

主线事件1-1：重磅新闻（Big News）


利用维修室的工作台可以组合各种武器道具

电视上播放着一段“真实恐怖”真人秀现场的录影，一名身穿赛手服的蒙面男子用炸药破开竞技场的栅门，将外面的丧尸放了进来，这声爆炸也就是查克在电梯里听到的。女主播声称这是有预谋的恐怖袭击事件，并指出查克便是那名炸开栅门释放丧尸的人，如此做是为维加斯丧尸暴乱中妻子的丧生而泄愤。

查克向斯塔瑟解释一番，为了证明自己的清白，他必须前往赌城大酒店寻找那名叫瑞贝卡（Rebecca）的主播，在三天内找出被构陷的证据。在安全屋的通风管道口，苏伊凡交给查克一把维修室的钥匙，用它可以进入遍布全城的维修室，在那里可制造强力的合成武器。第一次进入维修室时会拿到一张狼牙棒的合成卡，用铁钉和球棒组合成狼牙棒。组合卡上面是组合武器的公式图谱，用组合武器杀戮能得到额外的PP。在环境中能找到很多有扳手图标的道具，它们都是组合武器的配件。

小贴士： 在地图上，维修室用扳手标记来表示，玩家只需把需要的道具放到工作台上就能将它们组合到一起。合成卡通常有两种取得方式，一种是研发，一种是通过升级获得。虽然玩家可以通过各种渠道获取合成配方，但没有升到必要等级的话，武器只有对应的威力，但得不到双倍PP的奖励。

支线任务：老虎雪花（Snowflake）



在尤卡坦赌场遇到一名养虎人

时间：9/25 7:00am～9/26 10:00am

地点：尤卡坦赌场

救出老虎：雪花（Snowflake）

奖励：15000PP

这个任务是隐藏的，在第一天前往城东边的尤卡坦赌场自动触发此任务。由于丧尸暴乱，养虎人为自己豢养的老虎没有鲜肉可吃而烦恼，查克的到来让他喜上眉梢。战斗开始后，用钉棒全力硬拼即可，很快将养虎人击倒，他会自己爬进虎山以身喂虎。那只老虎不要杀，跑到虎山的石头上收集三块鲜肉（不是丧尸肉哦），然后等老虎走过来，将肉放到身前，不要跑得过快或离得过远，这样老虎才会放缓脚步过去吃肉，将血补满后老虎会加入队伍。而后带老虎回到安全屋，在警卫室检视老虎，将它送给女儿作礼物。除此之外，女儿的礼物还有沙滩球、袋装子弹（同花顺广场R107古董玩具店）、大象娃娃、小牛（同花顺广场二楼R209儿童城堡）、水枪、大蓝兔娃娃（白金大街S105莫的幻想国度，也是当铺）、机器熊（同花顺广场R118神奇幻想玩具店）等，注意收集。

支线任务：从此过上幸福的生活（Happily Ever After Sort of）

时间：9/25 6:45am～9/25 03:45pm

地点：同花顺广场一层

救出人物：拉肖达（LaShawndra）、戈登（Gordon）

奖励：同意加入，每人5000PP；成功救出，每人10000PP

离开安全屋的时候，在同花顺广场会看到一名黑妹在那里大吵大嚷，说她的小老公把她无情的抛弃了。多次谈话后她会加入队伍，带着她前往附近的女性服饰店，黑妹会和她的老公团聚，拥抱后戈登加入队伍。

支线任务：男人的倾诉（One Man's Trash）

时间：9/25 9:00am～9/29 12:00pm

地点：白金大街

奖励：开放赌城的所有当铺

在白金舞厅区域的当铺前和里面的小蟊贼对话，之后赌城开放四座当铺，以后收集到值钱的东西可以来当掉，也可以来购买解药。第一盒解药价格是25000元，以后每买一盒递增25000元。

支线任务：失散（Lost...）



时间：9/25 9:10am～9/25 10:10pm

地点：白金大街

救出人物：桃瑞斯（Doris）、查德（Chad）

奖励：成功救出，每人10000PP

在白金大街区域贩卖纪念品的小厅屋顶找到美女桃瑞丝，她说在找到失散的老公查德之前是不会离开的，于是往回跑，在快餐店门口找到持霰弹枪与丧尸血战的男子便是查德，对话后帮他清理附近的丧尸，然后查德加入队伍。两人返回去找桃瑞丝，再清理小亭附近的丧尸，桃瑞丝加入队伍。



支线任务：老眼昏花（Short Sighted）

时间：9/25 10:00am～9/25 7:30pm
地点：同花顺广场二层
救出人物：艾斯黛（Esther）
奖励：同意加入，每人5000PP；成功救出，每人10000PP

前往广场二层的玩具店，在店里找到受困的艾斯黛婆婆，她将查克当成了店里的营销人员，说什么也不肯跟着离开，跟她解释七八次终于说通他，抱起这位顽固的老婆婆便跑。

支线任务：欢迎回家（Welcome to the family）

时间：9/25 11:00am～9/25 7:00pm
地点：栅栏购物广场
救出人物：杰克（Jack）、肯尼思（Kenneth）
奖励：同意加入，每人16000PP；成功救出，每人20000PP

在栅栏购物广场找到被丧尸围困在店里的肯尼思和杰克，他们是岳婿关系，看样子相处得并不和睦。岳父拿着刀子砍丧尸，而女婿则躲在角落里瘫软成一团。替他们将屋里的丧尸解决掉，先跟女婿谈话，再找岳父聊几句，两人加入队伍，离开前建议给女婿找件武器用。

小贴士：在完成主线后，通常会有空闲来做支线任务，按T可以观察时间和支线任务列表，调查地图会看到问号标记，参照这些任务的结束时间和地理位置，确定好路线做过去，这样可以节省时间，尽量快捷地救到多人。游戏里的任务都是安排好的，步骤次序不要混乱，是有足够时间逐个完成的。另外，支线任务的NPC是可以一起带的，不用每次都往安全屋跑，并且还可以带去做主线。

主线事件1—2：美女主播（Alive on Location）

赶到赌城酒店，在地上拾到瑞贝卡的胸卡，端详的时候有丧尸从身后偷袭，一声枪响，丧尸应声而倒。美女主播瑞贝卡握着手枪朝查克走来，步态轻盈，风骚妩媚。

瑞贝卡大方的自我介绍，查克将胸卡递给她，解释说那场丧尸暴动与自己没有任何关系，那段录像是伪造的，想知道她是从哪里得到的录像带。瑞贝卡开始不肯透露消息的来源，查克以独家的采访权为条件要她配合调查，瑞贝卡说竞技场有间监控室可以观察到场馆的各个角落，找到记录的话就真相大白了。



在赌城酒店遇到美女主播瑞贝卡

主线事件1—3：危机四伏（Insecurity）

和瑞贝卡跑到南广场，她问查克要不要在卫生间休息一下，这时可以进去存档，回来再找她谈话继续行进。在南广场的脚手架和屋子桌上有电锯，它是游戏里比较稀缺的武器，用它体验割草的快感吧。像这种大型的道具不能收纳在道具栏里，只能拿在手上。



两人进入警卫室，发现这里已经遭人破坏

往西北穿过广场来到竞技场的警卫室前，查克推门发现锁住了，正在想办法破门而入，瑞贝卡轻轻地推开了他，掏出工具俯身下去撬锁。进入房间发现警卫全部被杀，屋子里凌乱不堪，不但电视墙被砸毁，连电脑主机也被拆得七零八落。两人从守卫的伤口来判断，显然不是丧尸所为，他们将这里所有的电脑和录像资料都销毁了，说明有人在刻意掩盖真相，这时瑞贝卡有点相信查克的话了。查克收到斯塔瑟的电话，她说苏伊凡警长在电视上看到那则报道了，想要对凯蒂下手，查克听完连忙朝安全屋赶去。注意在警卫室里有本增加25%PP的杂志，附近的维修室里也有武器拿。

主线事件1—4：同盟（Alliance）

返回安全屋警卫室的时候，听到苏伊凡警长正在喋喋不休地朝斯塔瑟抱怨，说不应该让查克父女呆在这里。苏伊凡见到查克回来，充满戒备地将手扶在枪套上，话语中带着浓浓的敌意。查克向他解释事情原委，说在军队到达之前的三天时间里会想办法证明自己的清白，如果找不到有力的证据就去自首。苏伊凡听了他的话未置可否，这时瑞贝卡走了进来，苏伊凡警长的眼睛顿时大放异彩，双眼在她的身上游移着，脸色也变得和蔼起来。

美女当前，苏伊凡警长对查克的态度有所缓和，以展现所谓的男人风度，他的条件是查克在寻找证明自己清白证据的同时，还要一直在外面拯救那些幸存者，至于查克的生死并不是他所关心的。苏伊凡的目光贪婪地在瑞贝卡的脸上驻留了片刻，才依依不舍的离开警卫室。查克向斯塔瑟说明竞技场的情况，有人将警卫室砸得稀巴烂，将重要的录像带都毁掉了。尽管瑞贝卡向斯塔瑟伸出了友谊之手，可斯塔瑟对这位美女主播并无好感，因为在之前的新闻报道中，这位主播曾经诋毁过她的维权组织。瑞贝卡称那只是自己的工作职责，稿件的采集和撰写

并不都是她来完成的，现在不管查克是否无辜，为了追求真相她必须留下来跟进调查，斯塔瑟颇有些无奈地接受了她的请求。

此事件结束，距离下一事件触发的下午7：30还有一段时间，趁这段空闲来做支线，或者购买或搜寻解药。下面说明一支解药免费获取的地点，它位于赌城地图的西部，美国赌场（Americana Casino）的餐厅二楼，翻越栏杆沿着连串的吊灯跳到对面平台，地上有钞票、宝剑、杂志等物品，最重要的是那盒解药。

支线任务：员工赔偿金（Workers Compensation）

时间：9/25 1:00pm～9/25 10:00pm

地点：美国赌场

救出人物：斯图亚特（Stuart）、布列塔尼（Brittany）

奖励：同意加入，每人5000PP；成功救出，斯图亚特12000PP；成功救出，布列塔尼10000PP

在美国赌场里看到一名叫斯图亚特的男子在狂躁地砸东西，接近的话查克也会被他打到。先过去跟那名叫布列塔尼的女子谈话，然后过去打斯图亚特几下，伤掉一定的血使他的头脑清醒过来，乖顺地答应跟随查克去安全屋。而后再过去找布列塔尼谈话，得知他们曾是赌场的员工，此番是来索要赔偿金的，查克告诉他们现在最重要的是安全。

支线任务：性感女郎（Lushious Lady）

时间：9/25 2:00pm～9/26 2:30pm

地点：美国赌场

救出人物：克里斯汀（Kristin）

奖励：同意加入，5000PP；成功救出，10000PP

这个任务建议和“员工赔偿金”一起做，两者的NPC都在美国赌场。前往赌场北边的办公室遇到身穿比基尼的克里斯汀，她被人灌得烂醉如泥，呕吐不止，查克好不容易才劝说她离开这里，于是香温玉软抱个满怀，摆脱沿途的丧尸朝安全屋跑去。

支线任务：智慧胜过蛮力（Brains Over Brawn）

时间：9/25 3:30pm～9/26 2:00pm

地点：南广场

救出人物：布莱恩（Brian）、柯蒂斯（Curtis）、凯文（Kevin）、约翰（John）

奖励：同意加入，每人6000PP；成功救出，每人12000

在南广场的商店里看到四个年轻人正围在那里玩棋盘游戏，与他们对话一遍，原来他们都是不擅交际的宅男，为了约会来到这里的，不但没见着女孩还被丧尸围困在这里。和那个叫约翰的眼镜男多聊几句，说服他们到安全屋避难，或许那里会有女孩等着他们呢。

主线事件2-1：生命迹象（Sign of Life）

回到警卫室的时候，女儿凯蒂正倒在沙发上熟睡，查克于是和斯塔瑟聊了起来。斯塔瑟很担心凯蒂的状况，以她幼小的年纪承担这些实在是过于沉重了，查克期待事情尽快结束，让女儿过得开心幸福。这时两人注意到监视屏幕上出现模糊的身影，地下隧道那边好像有人在移动什么大型设备，看起来是有组织和预谋的行动，查克想去调查一下，希望能找到竞技场暴乱的始作俑者。临行时，斯塔瑟支支吾吾的向查克表达关怀之情，希望他行事小心，安全至上。查克没想到在她爽朗的外表下会有如此羞涩的一面，于是嘴角噙着一抹微笑点头，潇洒而轻松地转身离开。



查克和斯塔瑟通过监视器发现地下隧道有人在搬运东西

主线事件2-2：隧道追逐（Ticket to Ride）

穿过赌城公园和大西洋赌场，往东北穿过栅栏购物中心来到地下通道。在地下车站看到有两名佣兵守卫着，不久一辆列车驶抵，从车上跳下来一个戴墨镜的黑汉，居然是真人秀的名主持泰龙。感觉意外的查克难免慌乱，不小心碰倒木棍惊动了对方，泰龙面带不屑的表情嘲笑查克昨晚的狼狈。现在查克可以确定，那个背后陷害的人就是他。泰龙指挥一队佣兵朝查克围攻过来，自己拉下栅门登上了列车。



在地下隧道遇到名主持泰龙，原来他就是丧尸暴乱的罪魁祸首

迅速解决掉身周的几名佣兵，这时列车已经启动，余下的佣兵开始骑着摩托逃跑，查克击倒一名佣兵抢到摩托车，驾驶着它追赶飞速行驶中的列车，在接近列车的时候利用隧道两侧的斜坡冲上车厢。杀掉佣兵抢到突击步枪（建议多带两支，后面的一些任务会需要这种远距离攻击武器），枪杀沿途更多的佣兵。行进到车头附近看到泰龙悠然地转出驾驶室，嬉笑着“恭喜”查克扬名天下，怒不可遏的查克要上前抓他向公众宣布真相，泰龙从容地扳动拉杆将车厢的挂钩脱离车头，查克望着远去的泰龙无计可施。查克在电话里向斯塔瑟汇报事件进展，确定泰龙是整个事件的主谋，现在他利用列车运输设备，似乎正在筹划一起更大的阴谋。斯塔瑟提醒查克，得尽快为凯蒂寻找解药。在地下隧道里有一支免费的解药，找辆车沿着南边的轨道一直走，在维修室附近的平台地上拾到解药。

支线任务：燃眉之急（Barn Burner）

时间：9/25 5:00pm～9/26 2:00am

地点：竞技场化妆间

救出人物：埃尔罗德（Elrog）、崔克西林恩（Trixie—Lynn）

奖励：同意加入，5000PP；成功救出，10000PP

在化妆间看到有两人被火焰围困，到墙上取灭火器熄灭火墙，进屋分别和两人交谈，埃尔罗德和崔克西会加入队伍。

支线任务：遭遇挑战（Meet the Contestants）[Boss战]



在街上遇到摩托车手里昂的挑战

时间：9/25 2:40pm～9/26 8:30am

地点：竞技场外面街道

奖励：杀死Boss获得35000PP，以及改装摩托车和车辆的改装图

此任务在接近竞技场门口时便会触发，在真人秀遇到过的绿衣车手里昂不肯服输，提出和查克再进行一场比赛，否则他会利用摩托车上的锯片屠杀城里的幸存者。查克拾起里昂丢下的钥匙，跑到旁边的展台上骑上摩托车展开追逐。这个任务的时间跨度较大，可以稍后再做，若不解决这个家伙，每次路过这里的时候都会遭受他的冲撞，如果带着NPC行走的话会很麻烦。骑摩托追上去将他卡住，狂殴一顿解决掉他，或者干脆使用之前拿到的突击步枪或霰弹枪将他轰杀（前往地图东北的尤卡坦赌场，正中台子上有盒免费的解药可拿，旁边还有200发子弹的轻机枪），事后里昂会自焚身亡，查克得到一辆改装摩托车和车辆的改装图。

小贴士：查克可以通过多种方法改装摩托车，将各种武器和摩托车结合起来，形成不同效果的杀伤力。

支线任务：查克角色模型（Chuck the Role Model）[Boss战]

时间：9/25 5:00pm～9/26 12:00pm

地点：美国赌场的厕所

救出人物：维姬（Vikki）

奖励：杀死Boss获得20000PP；同意加入，10000PP；成功救出，20000PP

在赌场的厕所里遇到一名疯狂的绿衣男布兰敦，他绑架了维姬来喂丧尸，在说出他“伟大”的构想后，握着尖锐的玻璃碎片朝查克攻来。他的行动异常敏捷，会从任一间厕所里跳出来攻击，近身后会使用连刺或回旋斩，或者直接扑倒查克狂刺。战斗的关键是迅速躲开第一击，趁他硬直的瞬间还击，手里最好拿中远距离的组合武器，如拖布和砍刀的组合，如果身上带有霰弹枪等枪械是再好不过了，躲在门口射击，掉血就跑出去找食物补血，然后回来继续打。击败布兰敦后，这家伙自食恶果，被囚禁的丧尸给咬噬了，绝望中割喉自尽。查克上前给维姬松绑，带着她返回安全屋。

支线任务：蓝色代码（Code Blue）

时间：9/25 10:00pm～9/26 7:00am

地点：小鸭宾果

救出人物：斯文（Sven）

奖励：同意加入，11000PP；成功救出，22000PP和解药

在餐厅里找到正在抢救伤者的斯文，善良的他为不能救活病人而深深自责，劝慰他几句，斯文会加入队伍，将他护送到安全屋会得到一盒解药。

支线任务：一朝被蛇咬（Once Bitten）

时间：9/25 7:35pm～9/26 8:35pm

地点：同花顺广场二楼

救出人物：贾里德（Jared）

奖励：同意加入，10000PP；成功救出，20000PP

在二楼的商店里找到贾里德，给他一盒解药才会加入队伍。这个任务奖励很一般，可以不做。

支线任务：味道有点像鸡肉（Tastes Like Chicken）[Boss战]

时间：9/25 10:30pm～9/26 8:30pm

救出人物：辛达（Cinda）、贾思珀（Jasper）

奖励：同意加入，每人10000PP；成功救出，每人15000PP

前往赌城东北边的美食广场，遇到一名癫狂的厨师，居然用人肉来做料理。查克的到来使他更加疯狂，咆哮着说自己是烹饪界的王者，没人会比他更懂得制作美食。对话后展开战斗，他的攻击方式很简单，扔盘子、菜刀等东西，不断地跑动闪躲。在近身的时候他还会挥动手里的平底锅拍查克，被拍中的话会倒地。攻击的诀窍是在他吃东西的时候上前殴击，打三下立刻跑开，否则容易被他反击。将厨师击败后，这家伙掉到汤锅里成了料理的一部分，真是因果报应。跑到屋里和女侍者辛达谈话，开始她不肯跟查克走，要先找到她的男朋友贾思珀才行。前往餐厅对面的自动贩售机前，利用它攀爬到二层平台找到贾思珀，带着他回到厨房里间，两人加入队伍。

为女儿注射第二针解药（Zombrex 2）

在26号的7:00～8:00之间回到安全屋为凯蒂打上一支解药，凯蒂看到查克累得满头大汗，感觉自己拖累了老爸，对他连说抱歉。查克安慰她不要介怀，他愿意为表现如此出色的她做任何事情。斯塔瑟仍然无法相信，像这样一位正直善良的父亲，会去参加那样一场残酷的真人秀，而查克解释说，面对女儿这样的境况，他除此之外别无选择。

8:00～10:00这段时间做支线，在10:00的时候会接到斯塔瑟的电话，说瑞贝卡已经回到安全屋了，希望能和查克谈谈。


这位大厨烹制的居然是人肉料理

主线事件3—1：爆破巨响（Boom Town）

返回安全屋，将在地下通道调查的经过说给瑞贝卡听，瑞贝卡不相信是泰龙操纵的这次丧尸暴乱，他没理由要破坏自己的真人秀节目，切断自己的财路。正争执的时候，外面传来轰然巨响，随之一阵剧烈的震动。通过监视屏幕看到一些人在破坏赌场的金库，瑞贝卡急匆匆地跑出去调查了，斯塔瑟对她冒失莽撞的性格颇有微词。

主线事件3—2：人为财死（Run for the Money）

接下来要分别前往三座赌场阻止泰龙的佣兵们破坏金库。首先前往安全屋附近的美国赌场（Americana），杀掉一名雇兵抢到突击步枪，用它来解决掉其他人，从地上拾取铁锤将正在工作的机械钻砸毁。这把铁锤要留在身上，后面搞破坏会用到。再前往大袋赌场（Slot Ranch）和尤卡坦赌场（Yucatan），同样解决掉雇兵并摧毁机械钻。注意，在大袋赌场舞台的后面有一排靠墙的箱子，攀跳上去能拿到一盒免费的解药。在尤卡坦赌场大厅正中有个高台可以一层层地攀爬上去，那里有一挺轻机枪和另一盒免费的解药。

查克接到斯塔瑟的电话，马不停蹄奔赴大西洋赌场（Atlantica Casino），那里有一辆装甲车撞开赌场金库外的墙壁。先在外围将佣兵清除，然后要摧毁那辆装甲车，有效率的方法是开枪引爆地上的两只气罐，然后上前抡大锤砸。摧毁了装甲车，泰龙气急败坏地率领手下离开了。

瑞贝卡手持摄像机拍摄着抢劫现场，这时查克从一侧冲了过来，揽住她的腰肢就地翻滚，装甲车随后爆炸，火光烛天。瑞贝卡挣脱了怀抱站起身形，随手将地上的查克也拉了起来，这时她已相信查克所言，是泰龙那帮人制造了丧尸暴动，趁混乱掠夺这座城市的财富。瑞贝卡说今晚会和未知情人会面，答应带查克去见见他，约定11点在尤卡坦迪厅碰面。


瑞贝卡不相信是泰龙操纵的丧尸暴乱

现在离晚上11点还有一大段时间，可做一批支线任务，或者赚钱买解药，或者前去拿余下的免费解药。

支线任务：行业时尚（An Industrual Fashion）

时间：9/26 3:00am～9/26 3:30pm

地点：南广场

救出人物：威廉（Willa）、特妮（Terri）

奖励：同意加入，每人10000PP；成功救出，每人15000PP

在南广场的工地看到特妮在和丧尸奋力搏斗，而威廉委顿地坐在脚手架上，显然是受了重伤。爬到脚手架上和威廉说话，他会加入队伍，背下他跳下脚手架。再和特妮交谈，她也会加入，然后背着威廉领着特妮返回安全屋。

支线任务：摇滚英雄（Rock Heros）

时间：9/26 4:00am～9/26 3:00pm

地点：亮银大街

救出人物：弗洛伊德（Floyd）、艾伦（Allen）、金娜（Jeanna）

奖励：同意加入，每人7000PP；成功救出，每人14000PP

在亮银大街的露天舞台上有重金属乐队在表演音乐，下面的丧尸被吸引过来形成一股狂热的浪潮。爬到舞台上和那名叫金娜的女主唱对话几次，她答应跟随查克去安全屋，不过他们这些“艺术家”需要表演完再走，于是她表现出震撼的魔音威力，大片丧尸集体爆头，三名乐手随后加入队伍。

支线任务：凋谢的花朵（Wilted Flower）

时间：9/26 12:30am～9/26 5:30pm

地点：栅栏购物中心一楼

救出人物：琳妮特（Linette）

奖励：同意加入，9000PP；成功救出，18000PP

在美容店找到倒在地上的少女琳妮特，原来在丧尸暴动的时候她正躺在烤箱里做美容，不负责任的服务生跑掉了，她被烤得外焦里嫩。现在需要给她找点喝的补充水份，因此需在来时的路上顺道拾取，果汁或葡萄酒都可，免得触发事件后再找浪费时间。喝完饮料少女同意跟查克走，上前抱起她跑吧。此时会追加一个任务，由滚梯到卖场的二楼，前往琳妮特工作的服饰店（Brand New U），那里有条密道直通同花顺广场，离安全屋入口不远的地方。

支线任务：无人不知斯拉比（Everyone Knows Slappy）[Boss战]

时间：9/26 12:00pm～9/26 3:00pm

地点：栅栏购物中心二楼

奖励：20000PP

来到卖场二楼看到穿戴着玩具头罩服装的女子，身上血迹斑斑显然死亡多时。在查克调查的时候，身后出现一个同样身穿儿童玩具头罩的男子，说女儿是由于查克引起的丧尸暴乱而死的，为此他痛不欲生要杀掉查克报仇。大头玩具男的武器是两支火焰枪，伤害较大，并且他脚穿着滑轮鞋移速很快，不容易摸到他的身影，离远了还会被投燃烧弹，这里最好的攻击方式是在他滑过来的时候跳起来踢，踢中的话他会倒地，有很长的硬直时间，趁这个空档上前狂殴，用钉棒的话打三下就该闪了。在他起来后会释放范围攻击，这招过后的硬直仍然很久，等他放完招就冲上前跳踢，如此循环将他的血打空。垂危的大头玩具男最后爬到了女儿的身边，算是结束了最后的“浪漫约会”。



支线任务：血色婚礼（Here Comes the Groom）[Boss战]

时间：9/26 5:00pm～9/27 9:00am

地点：亮银大街

救出人物：丹妮（Danni）

奖励：击败Boss获得30000PP；同意加入，15000PP；成功救出，30000PP

来到礼堂看到一名野猪眼罩男在抢亲，不但劫持女孩丹妮做新娘，还把她父亲绑在了柱子上为他们证婚，女孩父亲万般不愿，眼罩男狂性大发，启动电锯将他给切腹了。光天化日强抢民女，查克自然要英雄救美。眼罩男的武器是电锯，非常强悍，并且他的跑动速度也不慢，要击败他除了需要躲闪的技巧，还得有称手的武器。躲闪可以利用两边的木栅，等他跑过来就跳到另一边，跳几次他就累得气喘吁吁原地休息，这时是出手的最佳时机。武器采用中远距离高伤害的，弓箭或枪械都可，近身就用攻速快的宝剑或小刀。眼罩男倒地后，眼前模糊地闪现身穿白纱的女子，不料却不是丹妮，而是一只丧尸，疯狂地扑在他身上噬咬起来，顿时血肉模糊一片狼藉。礼堂的两侧射出无数的彩带和纸花，飘舞在空中，这个别样的婚礼现场的气氛显得诡吊而血腥。查克望着眼罩男的尸体冷冷说道：你现在可以吻你的新娘了！



野猪眼罩男拿着电锯逼婚

在体育用品商店帮鲁兹清场

支线任务：意料之中（Par for the Course）

时间：9/26 8:00pm～9/27 3:00am

地点：同花顺广场一楼体育用品商店

救出人物：鲁兹（Luz）

奖励：30000PP

前往体育商店看到鲁兹正被一群丧尸包围，上前帮她清理，对话后她会加入。

支线任务：斯图亚特的想法（Stuart's Scheme）

时间：9/26 9:30pm～9/27 2:30pm

地点：安全屋

奖励：10000PP

在安全屋和斯图亚特说话，他相信电视上的新闻，认为查克是丧尸暴乱的祸首。和他反复对话，直至他改变自己的想法。

主线事件4—1：情报来源（The Source）

在26号晚上11点来到尤卡坦赌场的浅滩迪厅，发现美女主播瑞贝卡被那对性感妖娆的姊妹花给劫持了，查克斥责她们的行动造成千万人的死亡，她们听了无动于衷，反而要查克永远保持沉默。接下来是以一敌二的战斗，姊妹花的移动和攻速都很快，但只需击败任何一个就会结束战斗，因此盯准一个打就可以了。姊妹花的攻击方式比较单一，一律是连续斩杀。避其锋芒，等她们斩杀完会有短暂的硬直时间，迅速出击。在她们跑开的时候不用追，在身周找东西补血。将姊妹花的任意一人击倒，另一人会停止战斗，跑过去抱起姐妹的尸体伤心不已，诅咒查克等人永远不会活着离开这座城市，随后拾起短剑切腹自尽。查克为瑞贝卡松绑，根据她了解的情报，泰龙会用一架直升机带走搜刮来的钱财，两人约定明早8点在安全屋的屋顶会合，阻止泰龙逃走。

从此事件结束至27号早8点之前都是空闲，利用这段时间继续做支线任务吧。

支线任务：解药快递（Mail Order Zomberx）[Boss战]

时间：9/26 11:00pm～9/27 2:00pm

地点：同花顺广场的男子运动商店

奖励：击败Boss获得20000PP和解药

来到男子运动商店门外看到一辆速递车，一名投递员仍然坚守工作岗位，执著地找人签收包裹，查克告诉他爆发了丧尸潮，不需要再卖命工作了，投递员说无论风霜雨雪还是什么丧尸，都不能阻挡他工作的热情。看他投递的居然是女儿需要的解药，查克便上前签上自己的名字，满足自己也算帮他一个忙。那投递员看过签名，埋怨是他制造了这次丧尸潮，使他的满勤记录泡汤了，于是塞给查克一只“特殊的包裹”便跑开了，查克一听是炸弹，随手扔到了他的速递车里，随着爆炸声响，投递员操起了霰弹枪向查克开火。在战斗时要快速移动，在投递员连射几枪后会有硬直时间，冲上去迅速打几下，随即闪开，尽量和他保持一定的距离，否则会被扔炸药。战斗结束后，从投递员那里拿到一盒解药，而投递员也用一枚炸弹解决了自己的烦恼。



姊妹花将瑞贝卡劫为人质

支线任务：饥饿的痛苦（Hunger Pains）

时间：9/27 2:00am～9/27 10:00am

地点：戴维快餐店

救出人物：理查德（Richard）

奖励：同意加入，9000PP；成功救出，18000PP和解药

前往快餐厅看到一个胖胖的年轻人在翻找食物，他不顾丧尸的危险出来找东西，看起来他的身上会有解药吧。在附近随便给他找点吃的，对话后加入队伍，将他护送回安全屋得到一盒解药。

支线任务：美人（Fetching Females）

时间：9/27 3:00am～9/27 9:00am

地点：栅栏购物中心的水池

救出人物：科拉（Cora）、妮娜（Nina）、莎莫（Summer）

奖励：同意加入，每人10000PP；成功救出，每人20000PP

在栅栏购物中心的广场上，有一堆假山可以攀登上去，在温泉池边有三名美女，上前和中间的科拉谈话，送上10000元她会同意加入，将三位美女护送回安全屋。

为女儿注射第三针解药（Zombrex 3）

在9月27号的早7:00～8:00之间回到安全屋，为凯蒂注射解药，这时凯蒂说感觉很难受，话毕便昏迷过去，伴随着轻微的抽搐。查克将女儿抱到沙发上，说当初她妈妈的症状也是如此，斯塔瑟提到妹妹生前也是这种状况，希望伊莎贝拉能找到真正的治疗药，听闻她已经研制出第一支抗化剂。

此时至晚上7:00之间又是大段的空闲，开始做支线任务。



凯蒂在用药后出现昏迷状况

支线任务：小警员（WWJWD）[Boss战]

时间：9/27 4:00am～9/27 7:00pm

地点：南广场

奖励：击败Boss获得20000PP

查克在南广场看到一名叫西摩的人，正残忍地处决那些进入商场找食物的幸存者。他原来是广场里维持秩序的小警员，现在他充当起颐指气使的裁决者，满足一直受到压抑的权力欲。与警员的战斗很简单，近身用攻速快的武器打，失血就跑到一边找东西吃，回来继续。警员的血掉空后会往平台上爬，失足掉落在启动的电锯上，在电锯边能拾到一把左轮手枪。

支线任务：加注（Ante Up）

时间：9/27 9:00am～9/28 9:00am

地点：安全屋

奖励：每赢光一名玩家获得5000PP

这是个特殊任务，需要做支线任务救出特定的幸存者才能解锁安全屋开放玩扑克的小游戏。需要营救的人物分别有“性感女郎”任务中的克里斯汀，“燃眉之急”任务中的崔克西林恩，“美人”任务中的科拉，“欢迎回家”任务中的杰克，“提款”任务中的伍德罗。解锁游戏后，查克在无事可做的时候可以用它来打发时光。将所有对手赢光一次，可获得对手的亚瑟头盔等服饰。



评说　72小时的紧迫

■陕西 Oracle

很多TV游戏论坛的玩家对《丧尸围城2》表示了失望，大概是因为初代珠玉在前，续作不容易超越。前作之所以能大卖，自身的优秀素质是一方面，当时的环境背景是另一方面。在次世代大战打响不久的2006年，X360急需优秀的原创游戏，当时Capcom乘着这股东风，发售了数款画面与素质兼备的游戏，其中《丧尸围城》便是其中之一，虽然该作有着一定的试验成分，但Capcom在动作游戏上的深厚造诣给了它基本的质量保证，加上欧美人的丧尸情结和对开放度的追求，本作不成功都很难。尽管游戏有着一些明显的缺陷，像让人抓狂的读盘和落后的存档机制，都属于游戏的硬伤，但在各界的一致赞美之下，这些都是“瑕不掩瑜”的。然而到了四年之后，大家对于这款只增加了道具组合和同屏僵尸数的续作就不会那么包容了，剧情和Boss战的表现乏力，读盘问题一如既往，都在一点点消耗着玩家的耐心。

以上是针对主机玩家的，而对于PC平台来说，这是《丧尸围城》系列的首作，所以下面尽量避免以续作的标准来要求它。事实上，对于未曾接触过前作的玩家，本作很容易让人眼前一亮。当然，Capcom与欧美厂商的差距还是摆在那里的，地图不大却要频繁Loading，玩惯GTA4的玩家还需逐步适应才能体会到本作的精彩之处。《丧尸围城2》的魅力在于它可以把高开放度、丧尸、无双、紧迫感等看似相悖的要素融合在一起还能引人入胜。我们知道此前世界上最为著名的丧尸游戏是《生化危机》系列，虽然同为丧尸主题，游戏风格却大相径庭。《生化危机》的主角行动能力偏弱（打桩式射击），弹药紧缺，武器匮乏，僵尸数量虽少但攻击欲望强烈，很容易形成较强的紧迫感。而在《丧尸围城2》里，丧尸数量虽多却动作呆板，场景里有海量道具，随便抡起一个都能当作武器，享受尽情虐杀丧尸的“无双式”快感。游戏的主要紧迫感来自于时间。主角要在72小时（实际游戏时间为8小时左右）之内完成主线，就算玩家加快脚步，也要面对大量的支线任务进行取舍，同时每天还要找到最少1支药剂来确保主角女儿的生命。时间制是一个不错的尝试，高开放度的游戏最忌讳无所事事，实时流动的时间可谓一剂良药，每条主线都有时间限制，错过了只能重来，为了更轻松地做主线只能选择去做支线来升级，从而保证了游戏的基本节奏，每天1支药剂又能将玩家的行为控制在一定的范围内。然而时间制的一个负面作用是保存机制的退化，游戏无法采取检查点自动保存，只能选择固定地点手动存档，这让不少玩家怨言颇多。

游戏的另一大亮点来自于道具，几乎场景中所有没固定的物体都可以拿来作为武器，街道上的公共设施、商店里琳琅满目的商品，都能作为对抗丧尸，杀出血路的利器。在获取组合卡片之后，不同的道具还能组合成更为强力的武器，比如游戏开始的电锯摩托车就是由摩托车和电锯组合而来的，主角可以骑着它在丧尸群中穿梭，尽情地割裂丧尸的身体，快感十足。可惜只能在维修室里组合道具的设定大大影响了流畅度，尽管有着50种组合道具，但有限的时间让玩家错失了很多体验这些组合道具的机会。在游戏进程中，我们还会发现很多类似的不便都来自于有限的时间，这也是限时与自由度不可避免的矛盾——在《丧尸围城2》的世界里，你可以做的事情有很多，但你却未必有时间去做。



支线任务：药物依赖（Chemical Dependency）

时间：9/27 11:00am～9/27 3:00pm

地点：安全屋

奖励：60000PP

如果之前曾救过贾里德，他在第三天中午的时候需要使用一剂解药，有多余的解药就送给他吧，可以换取经验值。

支线任务：提款（Bank Run）

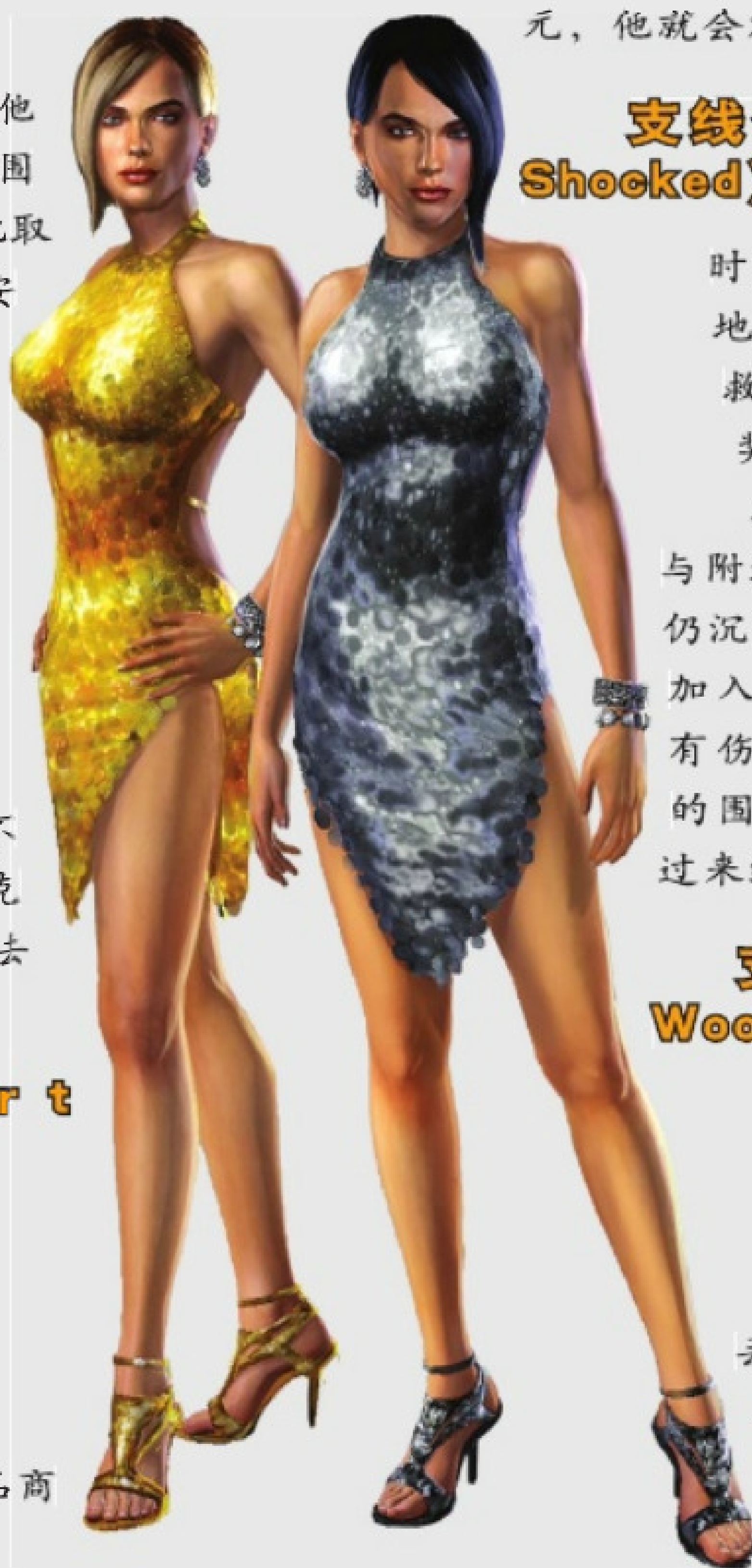
时间：9/27 6:00am～9/27 5:00pm

地点：大袋赌场

救出人物：伍德罗（Woodrow）

奖励：成功救出，40000PP和50000元

在赌场的ATM提款机前见到银行家伍德罗，他不希望自己的钱在银行里烂掉，因此不顾丧尸的围袭前来提钱。查克要护送他到4个ATM提钱，在他取钱的时候清理围过来的丧尸，提完钱将他护送回安全屋，途中他会一路掉钱的，跟着捡就是了。



支线任务：时尚的奴隶（Slave to Fashion）

时间：9/27 9:15am～9/27 6:15pm

地点：赌城酒店

救出人物：欧罗巴（Europa）

奖励：成功救出，18000PP

在酒店里找到仅穿内衣的欧罗巴，开始她不愿跟着查克走，需要他一起来分享窘境。于是查克回到安全屋的卫生间脱下衣服，仅穿一条内裤再去找她谈话，而后背着她返回安全屋。

支线任务：艺术鉴赏（Art APPreciation）

时间：9/27 11:10am～9/27 7:10pm

地点：栅栏购物中心二楼

救出人物：兰多夫（Randolph）

奖励：成功救出，60000PP

来到栅栏购物中心二楼的卡勒罗克斯艺术品商店，兰多夫正在这里痛哭流涕，说他的作品在这里无人赏识，他觉得生无可恋，不肯跟随查克离开。然而当查克给他3000元买下这幅画后，他便一改前态加入了队伍。

支线任务：知道何时放弃（Know When to Fold'em）

时间：9/27 1:00pm～9/27 9:00pm

地点：三叶草赌场

救出人物：比尔（Bill）

奖励：同意加入，20000PP；成功救出，40000PP

在赌场里看到有位大叔仍在玩角子机，说压了大注，不拿回本钱是不会跟查克走的。先给他20000元，再给他5000元，他就会加入队伍。

支线任务：战后疲劳症（Shell Shocked）

时间：9/27 1:15pm～9/27 10:15pm

地点：美国赌场的服装店

救出人物：迪恩（Dean）

奖励：成功救出，44000PP

在赌场的服装店里有位肥胖的老兵正与附近的丧尸对抗，交谈中他语无伦次，仍沉浸在战争的情境里无法自拔。说服他加入队伍，由于他的身体较重，腿上还有伤，移动起来很缓慢，容易遭到丧尸的围袭，因此需要到店外面找一辆轮椅过来给他。

支线任务：高尔夫球杆（Bent Wood）

时间：9/27 4:00pm～9/27 8:00pm

地点：安全屋

奖励：60000PP和60000元

在安全屋和鲁兹谈话，得知她为丢失了心爱的高尔夫球杆而烦躁不安，前往体育用品商店为她找一支，送给她会得到金钱和经验奖励。

主线事件5-1：守株待兔（Stake Out）

在27号晚上7:00前往安全屋的楼顶，在这里和瑞贝卡会合，查克拿过望远镜观察城市上空的动静。过了许久，就在两人要放弃的时候，终于听到空中传来马达的轰鸣声，随后看到飞驶的直升机，降落在赌城酒店的楼顶，看来泰龙准备从那里离开，得赶快行动了。

主线事件5-2：逃亡之路（The Getaway）

来到酒店走廊遭遇一群佣兵，躲到墙角开枪清理他们，然后补满血进电梯，瑞贝卡也挤了进来。来到天台看到泰龙正将钱财装上直升机准备逃离，查克望到停机坪旁边有台吊车，奋力冲上前将吊车的铁钩挂在了直升机上。战斗开始后，直升机不用枪来打，在天台上寻找一些可以收纳在道具栏里的小道具，再跑过去按动吊车的开关将直升机拖下来，跑近扔东西砸直升机，它掉血很快。等它再飞高的时候不用理会，继续寻找可以投掷的东西，重复前面的操作。如果查克掉血严重，要可跑到瑞贝卡附近墙角的小桌上找橙汁喝。将直升机的血砸空后，它会在空中爆炸，泰龙跳落到天台上跌了个七荤八素，两人将他带回安全屋救治。查克告诉苏伊凡警长，这位大牌主持人就是丧尸暴乱的罪魁祸首，苏伊凡想将他就地处决，以免给安全



把直升机拉下来的时候扔东西砸它

屋里的人带来麻烦，而查克阻止他这么做。一切的罪证都被瑞贝卡记录在案，希望等着救援到来时再审判他，让他为自己所做的事情付出代价。

此时距离28日早晨7:00还有一段时间，可以赚钱买解药，或做支线任务来打发时间。

支线任务：失措的美人鱼（Stranded Siren）

时间：9/27 6:00pm～9/28 3:00am

地点：大西洋赌场

救出人物：塔米（Tammy）

奖励：成功救出，44000PP

在进行这个任务之前，建议先找一套西装和鞋子穿。从安全屋出来由同花顺广场往东边走，在前往大袋赌场的出口附近有家“现代商人”（Modern Businessman）服装店，进去穿上西装和鞋子。再前往大西洋赌场南端，在床上坐着扮着美人鱼的少女塔米，正惊慌失措地被丧尸包围着。如果查克穿成绅士的样子上前交谈就可将她抱起，一直送到安全屋。

支线任务：昙花一现（One Hit Wonder）

时间：9/27 3:00pm～9/28 12:00pm

地点：大袋赌场舞台

救出人物：贝贝（Bibi）、阿莉森（Allison）、胡安（Juan）、卡梅伦（Cameron）

奖励：贝贝同意加入，20000PP，其余每人15000PP；成功救出，贝贝40000PP，其余每人30000PP

在完成这个任务之前，请先换好一套西装和鞋子，再去尤卡坦赌场（Yucatan Casino）的浅滩迪厅（Shoal Nightclub）拿杯鸡尾酒。在大赌场舞台上有名浓妆艳抹的老肥婆，是一名从前辉煌如今过气的天后级明星，她无法接受现在的冷落和寂寞，将经纪人和助手都绑了起来，舞台下面还安装了炸弹，如果查克有所动作大家一起飞天。所以先得好好侍候这位大明星，开始她会说口渴难耐，火大的话会很烦躁的。将身上的鸡尾酒交给她，这时她又说查克穿得没品位。换上体面的西装后，她让查克再去找一些粉丝来捧场，于是查克跑到舞台下面吸引一些丧尸过来围观。最后大牌天后终于答应演出了，这时查克要在后面控制机关，玩一个跳舞机的小游戏，完成后演出成功，天后会跳到舞台下面的丧尸群中，那些助手也得到解放。此时不要放弃解救天后，清除掉她身周的丧尸，对话多次她终于答应逃跑，护送她和助手们返回安全屋。其中卡梅伦负伤，需要肩膀依靠，而肥胖的天后跑得较慢，容易被丧尸纠缠，不要离开太远的距离。


表演非常成功，贝贝的内心获得了极大的满足

支线任务：生与死（Dead or Alive?）

时间：9/27 8:00pm～9/28 7:00am

地点：栅栏购物广场

救出人物：安迪（Andy）

奖励：同意加入，20000PP；成功救出，40000PP

在赌场有位老兄被丧尸围困在角子机上，爬上去和他交谈，原来他是一个落魄不得志的人，受到世人的轻视和排挤，查克对他进行了漫长的心理辅导，最终他放弃了自尽的念头跟随查克前往安全屋。

支线任务：二人同行（Two's Company）

时间：9/27 11:00pm～9/28 7:00am

地点：亮银服饰店

救出人物：罗伊斯（Royce）、沃尔特（Walter）

奖励：同意加入，每人20000PP；成功救出，每人40000PP

在服装店里遇到罗伊斯和沃尔特两个同行竞争者，他们都参加了一场喜剧表演赛，为了最佳表演奖项而争得不可开交。当务之急是解决他们的争执，首先与两个人对话，等他们的苦水都倒完，到右边桌上拿起喜剧奖杯交给任意一人，再和另一名谈话，给予5000元的安慰奖，之后两人同意加入队伍。

支线任务：世界最危险的魔术（World's Most Dangerous Trick）［Boss战］

时间：9/27 12:00pm～9/28 9:00am

地点：大西洋赌场

奖励：火箭炮合成卡片

在赌场的小剧场有名魔术师和助手正在排练一个电锯活人的新魔术，不过他们的表演就是丧心病狂的杀人——将一名美女截为两段。查克上前与两人斗了起来，建议先收拾移速快的助手，他会拿着双刀四处奔走，偶尔跑过来砍两刀，在他逃的时候尾随身后，换枪来打，等他近身再换刀拼，将他打倒后再料理那名拿炮筒的魔术师。将两人全部打倒后，助手用最后的力气攀爬到魔术师的身边，挥刀狂刺魔术师的胸膛，说这是许多年来一直想要做的。


魔术师和助手在排练世界上最危险的魔术

支线任务：家族纷争（Family Feud）

时间：9/28 2:00am～9/28 11:00am

地点：赌城酒店天台

救出人物：莉莉安（Lillian）、卡谬（Camille）

奖励： 同意加入，每人22000PP；成功救出，每人30000PP

在酒店的天台围栏边找到莉莉安，得知她和妈妈吵架了，妈妈有可能去了大西洋赌场那边。于是前往大西洋赌场，在大门附近的水池里找到她妈妈卡谬，带着她回酒店天台找莉莉安，母女团聚后带着她们返回安全屋。

为女儿注射第四针解药（Zombrex 4）

凯蒂仍在沙发上玩掌机，治病心切的查克夺下掌机为了注射药剂，这让女儿有些不爽。斯塔瑟说救援部队马上要到了，在此前需尽量在城里救出更多的幸存者。

支线任务：赌城植物社团（Fortune City Botany Club）

时间：9/28 4:00am～9/28 12:00pm

地点：安全屋

奖励：10000PP

在安全屋和维姬交谈，她央求查克帮她拯救一种叫幸运兰草的稀有植物。前往栅栏购物中心二楼的塞勒罗科斯收藏品商店，在正对大门的墙壁前就摆放着两盆兰草，可拾起收纳在道具栏，带回一盆交给维姬完成任务。

主线事件6-1：救援抵达（Help Arrives）

28日的上午10:00，查克返回到安全屋，和苏伊凡、斯塔瑟以及女儿凯蒂一道透过监视器观看军方的救援行动。军方如期抵达城市，在进行屠城的时候下水道释放出诡异的绿雾，街道上的丧尸们瞬间变异狂暴起来，局势发生逆转，所有的士兵都被丧尸消灭，剩下的德怀特（Dwight）中士狼狈地驱车逃窜。安全屋里的诸人吃惊地看着这起变故，这时瑞贝卡出现在了镜头前，慌张地朝地下隧道的货场逃去。为了解救置身危险的瑞贝卡，查克决定前往地下货场接应。现在无法依赖计划中的军事救援了，只有自己寻求突围的方法，苏伊凡说有种消灭丧尸的方法，就是使用燃烧弹，或许能从军方的装备中找出一些来。查克离开安全屋快速跑到地下隧道，驾驶车辆沿隧道走，尽量挑丧尸稀少的地方走，发现车辆冒烟就换车继续。


驾车在地下隧道里奔驰

主线事件6-2：负隅顽抗（Last Stand）

在进入仓库前最好带点补血的饮料或小吃，因为里面没有回血的东西拿。在仓库里看到德怀特中士的手下全部阵亡，只剩下他一人紧张地应付着汹涌而来的丧尸。他看到查克赶来，用枪托将地上的瑞贝卡砸晕扔到了军车里，随后持枪朝查克疯狂扑来。这里建议用枪械应战，地上有士兵掉落的军械和手榴弹什么的都拾起来，远程和中士磨血，如果近身的话很容易被他砸倒。将他击倒后救出囚禁在军车里的瑞贝卡，这时中士掏出一枚手雷咬开了保险，查克快速掩护瑞贝卡躲避。轰响后中士终于安息，他再也不必担心遭受丧尸的感染了。

主线事件6-3：依靠着我（Lean on Me）

瑞贝卡的脚受伤了，抱着她跑是很危险的行为，因此还是尽量驾车逃吧，等进入同花顺广场再抱着跑。回到安全屋的医疗室，查克为瑞贝卡治疗脚伤，瑞贝卡说是有种气体使丧尸狂暴的，这时床上的泰龙说那气体是种好东西，真想亲身尝试一下。查克意识到这种气体是泰龙释放的，不过以他的能力是无法研制出来那种东西的，便上前询问气体的来源，以及为什么这样处心积虑的对付自己。泰龙说是幕后有人要他嫁祸给查克，让查克为整个事件负责，因为丧妻之痛很容易使他做出一些越格的事情来。



解决掉疯狂的德怀特中士

主线事件6-4：丧尸突袭（Breach）

警卫室里，瑞贝卡正和查克、斯塔瑟探讨有关神秘气体的事情，这时屋里的灯突然暗了下来，当灯再亮起的时候，看到走廊上涌满了狂暴的丧尸，显然大门已经被破坏了，墙上的控制电箱也失去了作用，现在查克必须找发电机来恢复控制门的电力。需要收集的东西有三样：发电机、燃料桶和导线，按着提示跑过去拿就好了，分别放置在控制电箱前边。收集道具的速度一定要快，否则涌进来的丧尸会越来越多，堵塞住道路。放完三样道具后操作控制箱（狂按空格键）将控制门关闭。

主线事件7-1：每况愈下（Bad to Worse）

在警卫室里不见了苏伊凡的身影，查克动身寻找。在走廊上看到逃脱的泰龙遭到丧尸的噬咬，查克出手救起他带回医疗室，看到苏伊凡被砸晕在门边，正缓缓地苏醒过来。遭受感染的泰龙恳求查克给他一剂解药，这样他们就有办法逃离这座丧尸之城。


丧尸不断的涌入安全屋，得尽快将大门关闭

几个人看电视新闻，政府称赌城完全被变种丧尸占领，没有幸存者的迹象，总统宣布放弃任何援救行动，并派军队的爆破专家摧毁城里的所有东西，屠城行动将在明早7点执行。看到这则新闻，苏伊凡仍对政府抱有幻想，认为他们不会屠杀手无寸铁的平民百姓，建议出去战胜丧尸取得城市的控制权。瑞贝卡则说事情没有这么简单，她和同事取得了联系，得知政府所派出的救援小组是来抓他们的，并且这起事件的背后，还有更多匪夷所思的事情，比如神秘的毒气，如果没有背后力量的支持，泰龙是不可能搞到这种东西的。观看瑞贝卡摄录的磁带，发现毒气是由地下管道冒出来的，查克决定到地下隧道调查一下，尽管苏伊凡反对他这样做，但查克已经别无选择了。在离开安全屋之前，可以前往医疗室看一下泰龙，这里是否给他注射解药关系到S结局的达成。

主线事件7—2：冥冥指引（The Only Lead）



正在打电话的瑞贝卡被苏伊凡一枪爆了头

来到地下隧道找辆车一路开过去，在路边找到一道电子安全门，查克正对着密码锁一筹莫展，这时安全门缓缓开启，隧道里的丧尸突然变得安静而有秩序，缓缓地朝大门内涌动，似乎受到某种召唤和指引。查克随着丧尸的潮流进到门里，这里是一间地下工厂，有荷枪实弹的佣兵看守着，他们穿着防毒装备，有的正往管道里释放毒气。这时车间里发出刺耳的鸣叫声，随之那些丧尸纷纷爆头，从它们的躯体里飞出一些蜂后，纷纷飞向空中的“蜂巢”，原来他们正利用这些丧尸来豢养蜂后！

丧尸全部倒毙后，查克的行藏被佣兵发现，于是快速攀上平台解决掉那些佣兵，拾几支突击步枪，有高频冲击枪也拾来备用。往左边的通道绕过去，打开办公室的门看到两名科学家在喝咖啡聊天，在门口有支高频冲击枪，自己没有的话可以抢过来，用它迅速将科学家击倒，或从身后用钉棒或斧头击杀，或者干脆躲在门口射杀，他们只会站在原地射击，查克掉血的话可以从容地转到别处找食物回血。杀掉科学家后，查克拿起桌上的笔记本电脑和移动电话，以及尸体上的实验室通行卡，还有一杯刚沏好的热咖啡，临走还不忘朝地上的科学家“致谢”。在离开这里前，建议身上带支高频冲击枪，最后的决战用。回到安全屋，这里还有给泰龙解药的机会，不给的话最后就达不成S结局的评价。

主线事件7—3：谎言的背后（What Lies Beneath）



查克最终成功地救出了斯塔瑟和女儿凯蒂

回到警卫室，查克将笔记本电脑交给了瑞贝卡，说整个事件的幕后黑手是菲诺瑞制药公司，也就是制造解药的那间公司。苏伊凡却不肯承认这一切，说一直以来大家的压力太大了，脑袋里出现了幻觉。瑞贝卡调出电脑里的资料，证实了查克的推断，说菲诺瑞制造了丧尸暴乱，就是让人们不断的购买解药。瑞贝卡接过查克的移动电话，准备给同事打电话求救，不想被苏伊凡一枪射中眉心。原来苏伊凡的身份正是菲诺瑞制药公司的总裁！他正要处决查克父女时，却被斯塔瑟的球棒打掉了手枪，随后他带着笔记本电脑和移动电话逃走了。



结局：真相（The Facts）

为了拿回证明自己清白的证据，查克前去追赶逃走的苏伊凡，离开安全屋的时候会跟丢目标，随后斯塔瑟会利用城中的监控系统调查苏伊凡的下落，他最后出现在城东的尤卡坦赌场，在途中不妨前往栅栏购物中心的二楼枪店拿两支远程狙击枪。

赶往赌场的天台，苏伊凡说牺牲这座城市的人来豢养蜂后，是为了制造出解药拯救更多的精英人士，赌城的毁灭只是为了一个国家的存在而付出的小小代价。这时查克才意识到，当初威廉梅特镇的丧尸暴乱也是他制造的，查克的家庭因他而毁掉，于是愤怒满腔的查克和苏伊凡展开了战斗。如果之前拿到狙击枪的话，这里的战斗会变得非常简单，首先跑到那道爬满绿色藤蔓的墙后躲避，用狙击枪来打高台上的苏伊凡，在他开枪或扔手雷的时候就躲闪，大致一支枪的子弹就能将他打倒。如果之前拿到高频冲击枪的话，也可以攀上高台将他射倒，趁他倒地的时机换近身武器狂殴。

攀上高台拿起移动电话向新闻单位呼救，乘直升机解救安全屋的人们，这时却四处不见斯塔瑟和女儿凯蒂的身影。回到警卫室，地上只有凯蒂的那只小书包，查克拿着它呆怔在当地……

加时剧情（Overtime）

如果之前曾给泰龙解药的话，此时进入加时剧情，活下来的泰龙打来电话，称凯蒂在他的手上，如果想要女儿安然无恙就得听他吩咐做事。接下来要为他收集七样东西，分别是猥琐照片（Compromising Photo）、礼品篮（Gift Basket）、昂贵的香槟酒（Expensive Champagne）、蜂后外壳（Case of Queens）、无线耳机（Mobile Headset）、USB驱动器（USB Drive）和实验室制服（LabSuit）。收集这些东西并不难，就是跑路费些时间，按照提示的路标跑就是了。拿完了东西接到泰龙的电话，约定在最初的竞技场会面。来到竞技场遭到泰龙的偷袭，醒来时被倒吊在竞技场的空中。斯塔瑟和女儿凯蒂被捆在一起，正缓缓朝下面的丧尸群中降落，查克迅速翻身而起攀爬到上面平台，准备转动手柄将她们拉上来，结果被赶来的泰龙一脚踢开。

这时是与泰龙的决斗，普通的拳脚对他是不伤血的。在开始攀到两边的平台拿道具，如铁管、灯罩和机械钻等，在泰龙逗留在手柄前的时候上前打两下，随后他会逃走，这时可以过去转手柄，同时观察泰龙的出现位置，他会直线冲撞过来，迅速闪开，等他撞墙的时候出现硬直，再冲过去打几下闪开。将泰龙的血磨光，最后他仍揪住查克不放，阻止他去救援女儿，查克一把将他扔进下面的丧尸群里去接受死亡之吻。

最后查克成功地救出斯塔瑟和女儿凯蒂，三个人紧紧地拥抱在一起，在经历过这样的一场危机灾难之后，他们愈发密不可分了。坚强的小凯蒂一只手拉着老爸查克，另一只手牵着斯塔瑟，三人一起踏上了回家的路…… P

PATRICIAN IV

大航海家IV

■湖北 听风惊梦

为什么要玩这款游戏

对于“大航海家”系列的老玩家来说，这款新作可能很难让他们满意，因为游戏在商品、交易等很多方面都较前作有了不少简化。特别是在贸易的方面，绿灯红灯的方式非常直观，不用再去调查和计算供需。而游戏的自动贸易功能又很强大，简单设置一下，点两个按钮把所有商品设成自动贸易，不管什么难度钱都哗哗地进来，似乎没什么挑战性。但是从另一个方面看，这些简化却会方便新玩家，以及那些对于界面复杂的模拟类游戏望而却步的玩家们，玩这个游戏可以让你轻松上手。除了这些便利设计，游戏的战役模式还很好地引导玩家逐步熟悉游戏的各个方面——只要玩上一遍战役模式，新玩家就可以掌握游戏的所有操作了。而除了赚钱外，游戏最大的乐趣还在于经营——逐步完善和优化自己的生产和运输，令各城市的特产可以互通有无，每座城市都有充足但不泛滥的供应，提高繁荣度，在建立自己的商业帝国的同时也令整个地区都发展起来。另外，虽然游戏原版不够完善，但随着未来补丁和可下载内容的不断推出，游戏的平衡性、挑战性和乐趣也会得到进一步的提高（例如1.1.3版本就增加了结婚的任务）。

良品 总评 7.2

大众软件游戏评分级 POPSOFT 普通级

制作	Gaming Minds
发行	Kalypso Media
类型	模拟
语种	英文

项目	评分
游戏性 Gameplay	7.8
上手精通 Difficulty	7.0
画面 Graphics	7.8
音效 Sound	7.5
创新 Creativity	6.5
剧情 Story	6.8



战役模式

一、白手起家

一开始出现的是卢比克（Lubeck）的城镇视图，在熟悉游戏界面和操作之前，最好先把游戏速度调低。

说明：调节游戏速度

界面左上角显示日期，右边的沙漏图标和倍数就是游戏速度。正常是×1，可通过两边的箭头或快捷键+、－来调节。平常时游戏不能被暂停，最低速度是×0.1。只有在进行某些操作时游戏才会暂停，比如打开了设置菜单。注意与很多游戏与程序的设置不同，空格键在这里起快进作用而不是暂停。



战役模式的各项目标逐步引导玩家熟悉游戏

卢比克是我们的主城（战役模式无法选择主城），已经建好贸易事务所（Counting House）。贸易事务所是我们在一座城市中的总部，是进行很多活动的前提，也起库房的作用（初始容量1000，以后可加


航海视图

盖仓库或通过研究提高容量）。点击事务所可查看收支状况、库存等，以后还可以雇佣管理人来进行一些自动交易，现在可先不用管。

游戏的第一个目标是熟悉交易功能。首先点击停在码头的那艘船。3万资金和这一艘船，就是我们拥有的全部，用以白手起家的资本。然后点击市场大厅（Market Hall），左边列出了各种产品。旁边的红绿菱形表示需求状况，全红是最紧缺的状况，而全绿是最过剩的状况。再旁边是城市该种产品目前拥有的数量。中间的按钮上显示当前价格。游戏中产品的价格是浮动的，受供需状况影响。

产品图标上有齿轮的是该城市可生产的产品，你会看到其他产品目前都是最紧缺的状况，不要购买那些产品，会降低你在这座城市中的声望，而声望是你在一座城市立足和发展的重要指标。现在先把那些平衡或者过剩的产品每种都购买一些。点击并按住某种产品的按钮就可以进行交易，向左拖动决定卖出的数量（现在我们没有任何东西可卖，所以无法拖动），向右拖动决定购入的数量，注意需求状况和价格都会根据我们买入的数量而发生变化，因为城市日常要消耗各种产品，如果都买光价钱也会高得离谱，赚不到钱。所以要小心地观察价格，每种适当地买一些就好。

说明：交易对象

如果你忘记选择船只就进行买卖，那么购买的产品就会进入事务所的仓库。这时需要重新选择船只，然后再点击市场大厅，上面有一个左右箭头的按钮就可以允许你切换交易对象，包括城市与储藏（Storage），城市与舰队（Convoy），储藏与舰队之间的交易。

购买完成后，点击屏幕上方城镇资讯区域一个箭头+地球的图标，切换到航海视图，在地图上可以看到20座城市。从大地图上你可以看到不少信息，城市名字旁边是目前急需的物品。移到图标上面会出现“i”按钮，点击可以查看城市的一些信息，有自己舰队停泊的城市旁边还会显示船的图标和数量。

现在不用去太远，右键点击附近的城市：罗斯托克（Rostock）、马尔默（Malmo）或者奥尔堡（Aalborg），船只就会航行过去，到达以后可以直接右键点击城市进行交易，或者左键点击城市进入城镇视图，前往市场大厅，把运来的货物卖掉。

关闭交易窗口后可能会看到提示声望提高了，因为卖给当地的都是他们很缺乏（4红）的东西，满足城市的需求，特别是急需的产品，是提高声望的一个途径。但这些提升是短期的、暂时的，要想永久提升，就要靠后面建造各种工厂。

同时我们也会接到下一个任务：继续通过交易积累到80 000资金，把等级从最开始的店主（Grocer）提高到贸易从业者（Trader）水平。在界面右上方可以看到目前的资金和等级，以及经验值。鼠标指到经验条上面就会看到升到下一个级别所需的条件。如果你忘记了当前的任务，可以通过右上角的羽毛笔和墨水图标打开记录册，里面有下列卷标：顾问（Advisor）、信息（已经播放过的提示和视频教程）、平衡（Balance）、统计信息（Statistics），还有任务（Assignments）。选择任务，再点击当前战役目标（Current Campaign Goal）来查看当前目标。以后如果从酒馆或者商会接到任务，也可以在任务卷标下查看。

在给任务的同时，游戏也给出了一些关于几个城市生产和需求情况的提示，你可以完全照着这些提示进行，或者也可以多去一些城市，多交易一些东西。总之坚持一个简单的原则：每到一处，购买当地生产的、最好是2绿星的商品并且控制数量，让它保持在1～2绿星。同时出售在当地是4红星的商品，控制数量保持在3～4红星。其中奥尔堡的肉由于基本价格高，在买卖商品数量有限的情况下，利润是很大的。这样转两圈，很快就会达到80 000资金（未售出货品价值也计算在内），这时会出现下一个目标：在卢比克的声望达到35%（初始是25%）。

说明：船长学习技能

船长有战斗、贸易等各方面的等级和技能，除了慢慢积累经验提高外，还有一个途径——前往各处城市进行贸易时，有时会看到酒馆（Tavern）上面有个图标，这时马上点进去，选择访客（Guests）卷标，就会看到训练师提出可以教给船长什么技能，费用是10 000。只要资金充足就赶紧点确认吧，训练师停留的时间很短，稍一犹豫可能就错过了。

提高声望的途径，是出售在卢比克存量是4红星的商品。这一步很简单，但要注意就是通过交易提高的声望是暂时的，会随时间流逝慢慢降回去，所以要想快速达成声望目标，最好是多去几座城市，采购一些卢比克没有的东西，然后拉回来一股脑儿卖掉（出售时注意控制存量在3～4红星状态），这样一下就会达到35%以上的声望了。

下一个目标是增加一艘船。点击卢比克的船厂（Shipyard），在各项卷标中，第一项就是建造命令（Construction Order）。开始只有三种船只可供建造，通过船只名字旁边的上下箭头选择，如果你计划进入个别处于河道内的城市，就不要建造克格（“设计”属性中显示红色向下箭头表示吃水深，无法进入河道），而且这会儿人口少商品需求少，小容量的船也足够用了。船只资料下面列出了所需材料和费用，确认完毕点下面的按钮就开始建造。注意只有在该城市场拥有所需的所有材料后船只才会开始建造，可以自己前往生产这些材料的城市，一边进行贸易，一边把所需的材料运回，或者等别的商人进行运输。等船只造好后，在屏幕左上角会打开一个小窗口显示船只动画来提


在船厂建造船只


在卢比克修建谷物农场

示。回到卢比克，会看到码头已经多了一艘船。点击选中新船，然后右键点击你原来的船，就可以将两艘船编成船队。

说明：船队管理

选择船队后在屏幕右侧可以看到船队资料：包括船只数、装载情况、耐久度、水手数、速度、火炮数量等。下面有四个按钮，第一个是船只列表，点击后再点下面的组织按钮，出现的窗口中左边是停靠在码头的未编队船只，右边是船队的船只，可通过拖放来进行管理。第二个按钮是货物列表，可以经常查看，观察贸易路线是否正常。第三个是船长资料，重要的是名字下面的战斗经验、航海技能、交易经验和修理经验等四项的等级。在下面还有两个选项，左边是进入匿名状态充当海盗船，右边是担任港口的巡逻护卫船队。第四个按钮是自动贸易路线，后面会具体说明。

新的目标是提升到批发商（Wholesaler）等级，并且从卢比克的公会取得在当地生产商品的许可。游戏中要想发展壮大，很多事情都需要先取得公会的许可，而提出申请就需要达到相应的等级，所以这可不仅仅是个头衔而已。批发商等级要求约12万资金并且拥有2艘船，之前等待船只建造的时间较长，可能已经通过贸易获得足够资金，一得到新船就升级了。

点击卢比克的公会（Guild），第一项


要在城里建造工厂需先在公会的“特权”卷标下提出申请

卷标就是特权（Privileges）。建造部分列出了提出申请的条件：少量费用和40%的声望。如果声望不够就赶紧去各地多运点东西来卖吧，达到后在这里点申请按钮，就可以取得在卢比克建造生产建筑的资格了！这是意义重大的一步，比起少量倒卖赚点差价，只有自己能够生产才能真正赚大钱，而且只有多建造工厂才能永久地提高在一座城市中的声望。

现在的目标是建造一个谷物农场（Grain Farm）和一座住房（House）。点击建筑公司（Architect），选择谷物农场，注意下面列出的材料和费用——建筑也是需要材料齐全才能开始建造。点击建造后，在城市内移动视角寻找合适地点，农场要建在城墙之外。然后是建造住房，各种工厂都有配套的工人，这些工人都需要住房，但由于城市里的电脑对手已经建造了很多住房，这些住房也可以为我所用，所以我们就不需要每次都配套工厂建设住房了。

农场建造完成后就会开始每日提供原材料谷物（Grain）到事务所的仓库，让船队装载后连同其他商品运到其他城市销售，这个阶段的目标是赚到20多万，提升到商人（Merchant）级别。达成后出现新的目标，一是给船队设定一条自动贸易路线并且顺利运行一次，二是给卢比克的事务所雇一个管理员。这也正好是我们目前很想做的——自己进行贸易的话，买卖时各种商品数量都要小心调整，操作繁琐，占去很多精力，设定了自动贸易就可以把精力放在建造工厂等其他方面了。


设定自动贸易路线

点击船队，在屏幕右侧的小地图下方会看到船队状况，包括船只数量、货仓容量等。下面有四个按钮，分别是船只列表、货物列表、船长资料和贸易路线（Trade Route）。点击贸易路线，然后在下面选择新的贸易路线（New Trade Route）。首先看到的是路线（Route）卷标下的整个地区地图，在上面依次点击要包括在路线中的城市，系统会自动连线形成一个封闭路线。如果点错了可以按右上角的按钮删除城市。都选好后点贸易（Trade）卷标，左边依次列出了刚才选择的城市，拖动城市可以改变航行的顺序。点击城市后中间部分会列出商品情况，首先顶部有两个可以勾选的选项：是否在该城自动修理，以及不要访问该城（用于某些特殊情况）。一般在最后一座城市修理即可。

下面是关键：中间部分有三栏，其中不贸易（Do not Trade）栏列出了所有的商品。下面还有两栏分别是自动贸易（Automatically Trade）和制定贸易细则（Trade According to specific），这是设定自动贸易路线的两种不同方式，想要简便的话，就按下不贸易栏的向下箭头，把所有商品都放到自动贸易栏，在每个城市都这样操作一番。

自动贸易就是完全依赖电脑的判断，功能很强，基本上可以满足需求。如果想精确控制，就要辛苦一番来手动设定了，把需要指定的商品拖到最下面的制定贸易细则栏，然后在右边区域设定，右边区域最下面的交易模式（Trade Mode）按钮用来切换装货/购买（Load）和卸货/出售（Unload）。

首先以装载谷物来说明，即使使用自动贸易路线这也是必须要设置的，否则船队只管买卖，不会从事务所装载自己生产的谷物。点击卢比克，把谷物拖到贸易细则栏，然后在右边点击按钮切换到装载。在下面的商品列表中列出了谷物，点击谷物图标旁边的按钮把从城市购买改为从仓库装载，在右边设定数量，可以按上面的Max按钮把列表中所有商品都设定成最大量。右边还有一个框本来是买入价格上限，但由于是从仓库装载就没有显示。如果是从城市购买的话，默认会显示一个基本价格，可以再自行根据情况调整。同样，如果是卖出

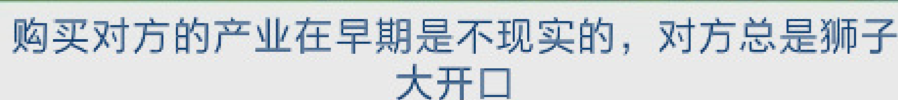
的话还有一个最低的卖出价。如果愿意的话，可以花点时间把在各个城市需要买入和卖出的商品一一设定数量和价格。都设置清楚后，关闭设置窗口，在屏幕右侧点保存（Save）来保存贸易路线，然后勾选上面的激活（Activate），船队就会自动开始航行啦。可以查看货物列表来观察一下运行情况看一切是否正常，如果有问题再加以调整。

路线确认没有问题后，到卢比克点击事务所，选择仓库管理员（Administrator）卷标，点击雇佣按钮来雇一个管理员。雇佣后可以设定自动买入和卖出商品，类似于船队的设定，同样用贸易模式（Trade Mode）按钮切换买入和卖出，然后点击绿色+的按钮来选择货物。卖出时，右边的两个数字分别是至少保留多少桶用于贸易路线，以及最低卖出价。买入时，分别是最多维持多少桶库存，以及最高买入价。如果勾上前面的锁，所设定数量的意思就变成保留多少桶在当地，不让贸易船队取走。此时没有必要，可以在以后需要时设定，例如若船队运回来的东西无法一下卖掉（肉由于消耗不大经常出现这种状况），就可以改为卸到仓库，然后在事务所加以设定来慢慢卖掉。又或者是原材料生产较多，没必要都运到加工地的时候，就可以设定保留一定数量用于贸易路线，其他的在当地卖掉。


仓库管理员非常好用

二、扩大势力

新的目标是在奥尔堡建造事务所，这样就可以在那里自行生产肉，赚取更高的利润。由于需要有船只或事务所在一座城市才可以进入，因此可以暂时打断贸易路线，让船只前往奥尔堡（打断以后需要重新激活）。到达后首先点击公会（Guild），申请加入该城的行会需要25%的声望和少量金币，如果之前的贸易和自动贸易路线有包括了奥尔堡，声望可能已经足够。加入后才能找建筑师建造事务所，会自动建在市中心。


购买对方的产业在早期是不现实的，对方总是狮子大开口

开始建造事务所后，顾问会提示当地的丹麦国王很有敌意，雇佣了海盗，不久就会开始封锁罗斯托克的港口，让我们武装一支船队来迎战这些海盗。反正我们也需要有武装船只护航，要不然万一船队受到袭击就亏了。到卢比克选择船坞，像上次一样建造一艘船只，如果缺乏木头等材料就先让船队运点来。

卢比克的新船造好后，选择新船，再点击船坞，选择升级（Upgrade）卷标，可以看到第一次升级内容：货仓容量-80，增加8门火炮。点击扩充（Expand）按钮确认。然后还可以进行二次升级：货仓容量-80，增加6门火炮。然后等待船队回到卢比克的时候，将新船加入到船队中。但这还不够，必须将它设定为护航船只才能起到护航作用。选择船队，点第一个按钮船只列表（Ship List），选择那艘武装船只（图案左上角有升过级的标志），在上方勾选战舰（Warship），船只图标右上角会出现火炮，表示这艘船可成为船队的护航船只，发生海战时只有护航船只可以参与战斗。之后还可以给船队添加操作水手，选择船队后点击酒馆，第一个卷标就是雇佣水手。

通过倾销盐来打压对手，迫使对方逐步关闭盐场

水手的作用是提高火炮的装填发射速度，每门火炮最多可有4个水手。这会儿城市规模和声望有限，没有那么多水手愿意加入，可能需要等待一段时间慢慢添加。

只有一艘护卫舰还不够多，而这时海盗已经开始频繁骚扰，自动航行时会发生自动战斗，实力不够被击败会被抢劫损失商品，这会儿等不及慢慢建造更多船只，可以把已有的船只都进行升级，设置成护卫舰，并添加水手。有了三艘战舰并雇满水手后，就可以主动去碰守在罗斯托克外黑帆的海盗船，如果想省事可以使用自动战斗，可能会损失一艘船。也可以手动指挥，战斗中控制船只移动，尽量让侧舷对准敌人，就会自动开火，也可以在对准敌人时点击船只来主动开火。

战胜海盗后的下一个目标是提升几个级别，一直升到议员（Councilman）级别。除了资金，继续提升还要求足够的船只和工人数量，现在就先专心扩展自己的生意吧。

在卢比克建造盐场（Salter）。在奥尔堡提高声望，然后通过公会取得建造建筑和生产肉的资格（需要声望50%），然后建造畜牧场（Stock Farm）。然后调整一下船队的自动贸易路线：计算一下需要的数量，在马尔默、奥斯陆等有生产木头的地方买入，在其他城市的自动贸易栏中取消木头，把木头全部运到卢比克。在卢比克把木头拖到指定贸易栏，设定为卸到仓库，这样就保证有足够原材料供给盐场，再改为装载自己生产出来的盐，运到奥尔堡卸在仓库里，供给畜牧场，最后把自己生产的肉运到各处去卖。当资金较多时，再把这条生产链补充完整：加入马尔默的行会（加入越多的行会，加入新城市行会的价格就会越高），在当地建造一个锯木厂（Sawmill）。建造各种工厂应该注意产量和各地的需求，比如一个锯木厂一天生产6桶木头，只作为原材料的话，可供应6座盐场，每天生产24桶盐，足以供应16个畜牧场。当然一下子无法建造那么多，只能逐

步补充，期间把多余的木头先卖给城市。

除了这个主要的产业链外，由于最初在卢比克建造了谷物农场，现在可以配套建造酿酒厂（Berwery）来把谷物（Grain）加工成啤酒（Beer）。但不要建太多，啤酒产量很大，多了不容易销掉。建成后不要忘记调整贸易路线，减少装载谷物，改为装载啤酒。

另一方面还要持续不断的在卢比克建造船只，注意提供木材。工人数量和资金都不是问题，由于建造时间长，船只数量是阻碍升级的最大障碍。建造出的船只可以建立新的贸易路线，把周边几座城市无法消化的肉运到其他地方去。也可以升级火炮后作为护航船只加入到已有的船队中，一般有2~3艘全副武装的护航船，海盗就不会挑衅了，可避免被抢劫造成损失。

当拥有了几十万资金，上面说到的那些工厂，还有10艘船以后，就可以提升到议员（Councilman）级别。这个级别拥有更多特权，包括可以跟当地的王子谈判。现在的目标就是将卢比克当地的王子、梅克伦堡的亨利公爵的满意度提升到60%。如果某地王子的满意度降到0，他就会围攻城市，虽然不会像说明的那样造成"毁灭性打击"，但围攻期间城墙之外无法建造建筑，而且建在城墙外的工厂都会停产，还是会有一定影响的。

注意卢比克的城门，很快会出现红色的任务提示。这时点击城门选择应收账款（Accounts receivable），可以看到公爵提出的要求，就是索要金钱或少许物质，接受下来后赶紧着手进行。任务要求是随机的，如果是需求物品而且其中有卢比克可以生产的，比如说52桶啤酒，就到事务所管理员的卷标那里，添加啤酒，设定数量为52，然后点击前面的小锁，表示保留52桶，不让贸易路线取走。如果是要其他商品，比如蜂蜜酒和衣服（Clothes），就赶紧派船队或后备运输船只到最近的城镇去买来，运回放在事务所仓库（而不是卖给城市），然后点击城门选择完成（Fulfilled）即可。完成几个任务后满意度就会提升到足够高的水平，以后也要经常留意公爵的需求。虽然将来如果成为市长就可以建造防御设施，但做生意毕竟是以和为贵，只要不是过分的要求还是尽量满足吧。


战役模式最后一个任务完成，接下来就等于是普通难度的自由战役了


满足王子的要求，破财可以消灾

接下来的目标是提升到主席（Chairman）级别，并且提名自己参与卢比克市长竞选。提升到主席级别需要增加5艘船并在两座新的城市建造事务所。达到主席级别后才可以参加市长选举，但要想取胜的话，就需要在卢比克比对手拥有更高的声望和更多的工人。点击城内对手的工厂可以查看对方拥有的产业总数，如果打算成为市长，接下来就要把建设重点放在卢比克。

在资金比较充足的时候，在两座新城市建立事务所，可以选择能够跟已有的产品形成产业链的城市，或者是经常进行交易、声望较高的城市。升到主席级别后（注：目前的汉化版本译为"议长"），点击卢比克的市政厅（City Hall），在第一项的市民（Burgher）卷标中按下下面的按钮参加竞选即可完成目标。接着的目标是在卢比克把声望提高到100%，这是市长选举的一个关键。长期的贸易，加上之前如果进行了大量的建设，应该早就达到100%声望了，直接就会完成。而战役也就到此结束——没错，确实是到此结束，没有新的目标了，但游戏仍然会继续进行，只是我们自由了！可以根据自己的喜好来发展，接下来还是有很多目标可以实现的。追求经济上成功的话，可以努力成为亿万富翁，或者让产业覆盖所有汉萨城市，垄断所有商品供应。追求权力的话，可以争取成为市长，声望虽然很关键，但要想选上决定因素却是雇工数量的多少。另外还可以通过完成行会提供的任务，提高在汉萨联盟中的声望，最终选上联盟元老。另外还可以通过行会提供的任务建立新城市，那样的城市将完全由自己掌控，可以满足当家作主的愿望。

三、自由发展

1.市长的好处——家国一体

报名参加市长选举后，就要观察竞争对手的在卢比克的产业情况，如果对方雇佣工人的总数，也就是工厂总数比较多，就必须设法超过他。最简单的办法就是自己多建工厂来超过对方，查看对方各种设施的数量，然后比他多建一些就是。另一个方法则是打击对手，以卢比克的对手为例，比如要打击对方的盐场，一个做法是买断所有的木头，并且雇佣海盗或组织舰队充当海盗围堵港口阻断对方的运输。另一个做法比较简单，就是在卢比克多建几座盐场，然后在事务所设定一下，无保留的以成本价在当地倾销盐，由于供大于求不久就会饱和，持续保持4绿灯，这样对手就会陆续开始裁员。观察对方盐场的状况，工人数每减少25人对方就会关闭一个盐场。这样持续下去，到确定超过对手的时候停止，这样到选举的时候就会顺利选上市长。选上后每年不需要再参加竞选，只要工人数量保持比对手多，每年都会自动连任。

选上市长后有三大好处，一是在市政厅会有一个办公室（Office）卷标，里面可以设定城镇税收，也可以设定某种商品的保护价，但额外费用需要市财政支付，其实也就是我们的财富。这就是市长的一项大好处——市财政就是你的私人金库，你可以在这个卷标下面往里面贴钱，也可以输入负数，把里面的钱取出来。

另外一个好处是在建筑所有一个市长（Majoy）卷标，里面可以建一些市政设施，依次是：教堂（Chapel），提高市民满意度，每5000人口需要一座；疗养院（Infirmary），降低城市里爆发疫病的可能性；雕像（Statue），提高自己在本城的声望，如果已经是100%声望就无法修建；城墙（Wall），修建一道新的城墙，扩大城区范围，将原本建


城市金库也就是市长的金库

在墙外的工厂纳入保护范围；警卫塔（Guard Tower），防御设施。除了教堂和医院是必备的，重点是建造城墙，因为城区可能已经饱和无法再建造房屋，只有扩大城区才能让城市规模进一步扩大，进而提高需求。修建时，点击并移动城门和两侧的高塔等五个关键点来决定城墙的位置，设置好后，点击右键退出建筑模式，确认即可。建造各种市政设施都要自己掏腰包，不过从财政里拿的已经绰绰有余。可惜只能在自己的主城竞选市长，要不然每个城市都捞一笔就发了。

再有就是可以进行研究。点击主城里的大学（University），样子很特别，有点像清真寺，很好找。不管是不是自己修建的，都可以进行研究。点进去后概览（Overview）卷标会列出建造者和时间等没用的信息，还有大学的总数。下面是当前研究的项目，如果没有正在研究的东西，点击研究卷标就可以选择研究项目。上面部分是研究的领域，下面则是该领域各种研究项目，有不同的分支，但只是研究的先后顺序问题，而不是二选一，具体如下：

①产量（Production）领域

三区轮作制（Three-field System）：减少一半种植产业成本。

劳力区分（Division of labor）：减少一半工匠产业成本。

仓库（Storage）：令陆地（城市）的货仓容量翻倍。

②地形图（Geography）领域

制图（Cartography）：提高所有船只的航行速度10%。

建立城市（Founding Cities）：发现一座新的城市，可反复进行，直到所有新城市都被发现为止（总共似乎是4座）。

③船只类型（Ship types）领域

霍尔克（Hulk）：650货仓容量的深水船只。

汉萨克格（Hanseatic cog）：1000容量，不能装备火炮。

内河克格（River cog）：前者的比较浅的版本，适合在河道航行，同样无法装备火炮。

卡拉维尔（Caravel）：容量超大（2000）而且速度很快，但无法装备火炮。

④海战（Naval battles）领域

发射（Ballistics）：提高火炮精确度——你的船只伤害+10%。

粒化火药（Corned Powder）：船只伤害再提高10%。

风帆战船（Fighting sail）：护航船只在海战中的速度提高10%。

⑤防卫性建筑（Defensive structures）领域

警戒塔（Guard Tower）：让警戒塔可以升级发射速度快的十字弓或者射程超远的长弓。

炮（Cannon）：允许建造更坚固、装备有火枪的防御塔，还可以升级到火炮（伤害加倍）或是堡垒塔（生命值加倍）。

建筑业（Building trade）：城墙的建造费用降低50%。

2.探索地中海

达到主席级别后就可以派遣船队前往地中海，但还有很多准备工作要做。首先要向公会取得许可，只能在自己主城进行申请，战役的话就是卢比克。在公会的第一个卷标特权下面，最下面的远征队（Expeditions）那里提出申请，需要声望60%。申请成功后还需要一支合格的船队，需要完全由克格或更大型的船只组成，而且船长的航海技能（Navigational Skills）必须达到4级以上，选择船队后点船队资料下面第三个按钮查看。另外船队完好状况必须在90%以上，船队必须有护航船只。如果新组建船队的船长技能达不到要求，可以把原有的船队在船坞更换成大型船只。

船队准备就绪后，选择船队再点击大地图左下角的蓝色箭头，就会打开探索地中海的对话框，其中列出了地中海的地图。地中海地区共有10座城市，每次游戏会随机出现5座。如果游戏是处于比较早期阶段的话，可选择区域进行探索来找到城市。点击城市查看它们的规模、购买的商品和出售的商品，反复与一座城市交易会提高它们的规模（进而提高供求数量）。选好一座城市后，可以先取消，让船队装载一些当地需要的商品，然后再重复同样操作，选好城市确认，船队就会出发前往地中海，一段时间后会自动卖掉货物，装载当地的特产驶回主城。最好等把这些特产慢慢销售掉以后，再度装载商品前往地中海，这个操作只能手动进行。

3.消灭海盗

虽然每支船队有两艘以上护卫船只就不会遭到海盗袭击，可以无视海盗的存在，但在后期发展生意的同时没什么事做，就可以通过消灭海盗来消遣，顺便赚点赏金和提高声望。每消灭一支海盗船只，汉萨联盟都会提供几万的奖赏，具体数额可以在酒馆的海盗（Pirates）卷标里查看。只要组建一队由3艘克格（后期改成霍尔克）组成的舰队（别忘了将三艘都设定为护卫舰），都升满两级，配满水手，这样的船队就可以完胜任何海盗船队，因为对方火炮和水手数量都处于劣势。

海战时如果担心会有损失，可进行手动作战，操作非常简单，用1、2、3来选择三艘船只，鼠标右键点击移动，尽量让侧舷对准敌人，当敌人进入射程内时下面会出现红圈，点击左键来发射炮弹。炮弹有装填时间，水手越多装填越快，发射间隙也就越短。在升级过所有海战科技的情况下，只要控制没问题，可以轻松完胜同档次的地方舰队。


在公会接摧毁海盗老巢的任务

大多数时候只要选择自动战斗（Automatic）即可，一般不会损失船只（原版非常好打，1.1.3版本难度有所提高），只要注意每打一两仗就到附近城市修理一下，然后在水手损失较多时回声望高人口多的城市补充一下（这些城市水手总量和愿意加入的人数比较多，才够补充）。由于修理船的时间较长，如果在此期间

放任不管的话海盗的数量就会增多，有可能会打不过来，因此可以多安排一两队战舰，轮流展开攻击。

海盗打了还会再补充，如果要想让世界清静些，就需要端掉他们的老巢。可以在海盗船只返航时跟踪，就能发现对方老巢（其实很多时候其他电脑船只就会顺路发现）。发现老巢后无法攻击，必须先从公会行会取得任务才行。这需要先升到主席的下一级：董事会主席，需要再多建两处事务所并增加船只。升级后就会发现公会的“措施”卷标下有各种任务了，有的是要你端掉海盗老巢（如果没有的话，去攻击一个海盗船队可能就会触发）。这个任务是有期限的，所以赶紧修整好船队，前往指定的海盗老巢吧（如果已经发现多个，任务所指的是海盗旗帜下面有交战标志的那个），海盗老巢本身没有防卫，实际战斗是跟聚集在那里的海盗船队以车轮战方式连续进行，一般总共是6轮。最好准备3个舰队轮番进行，每队打两场，这样一般不会有损失。


在事务所的个人卷标下显示结婚生子的情况

4.建立新城市

达到董事会主席级别后，公会很快会提供建立新城市（Founding of a new city）任务。刚刚建立的城市会自动建造事务所、市政厅等核心建筑。这将是一座完全属于你自己的城市，除非是置之不理导致民不聊生，否则你就是永久性的市长。首先要运输大量木头和砖块前往新城市，让那些基本设施得以建造起来。然后再运一些粮食去。等城镇中心建好后，点击进入并打开办公室卷标，下面的城市发展里面会说明，城市人口需要达到500才能申请成为汉萨联盟的贸易站，这时一方面要赶紧运输肉、谷物等各种生活必需品过来，一方面要抓紧建造各种工厂和住房。当人口达到500后，在城市金库存入必要的资金，然后在市政厅的办公室卷标下点击城市发展处的按钮，即可申请成为汉萨贸易站。

就算提高人口减慢导致任务失败，建立好的城市也是归自己了，可以在没有对手干扰的情况下完全按自己的规划来建设。多建立新城市也是提升到最高级别的捷径，因为到这个阶段要在已有的城市建立新的事务所要求的声望和资金都非常高。

5.成为汉萨联盟主席

完成几次猎杀海盗和捣毁海盗老巢的任务后，在汉萨联盟内的声望就会迅速提高。只要达到贵族级别而且完成三个公会任务，就可以竞选汉萨联盟的主席（Alderman）。在公会的会员（Trader）列表中可以看到大家的声望排名，按最下面的按钮就可以参加下届竞选。只要声望排在第一就肯定会当选，相当简单。

但是与成为市长后可以自主修建设施以及挪用公款不同，成为会长后只是在公会多一个公务（Offical Duties）卷标，里面会列出近期发生的事件，比如有海盗出没、某个王子不爽、某地某种商品产量过高或不足等，每个事件你可以选择1～2种应对方案，其实跟之前出现的任务一样，都是捣毁海盗老巢、关闭两座工厂等。提交后不久行会里就会张贴出相应的任务，自己也仍然可以接。作为会长必须经常查看这些事件并及时选择应对方案，否则行业内的声望就会下降，除了麻烦没有别的好处，这才是真正的人民公仆干的事情。

6.结婚

这是1.1.3版本才有的任务。在任何城市的市政厅“通知”卷标下所列出的城市任务中，经常会出现“求爱”任务，接受后要求在指定日期在主城的（而不是接受任务的城市）事务所存放肉、葡萄酒等各种物质各一定数量，具体根据等级高低变化，最高也就是几十桶，到处采购一下就行，时间很充裕，只要注意锁定本城生产的商品不要让船队全部取走就好。如果失败的话，还会出现新的任务，直到成功为止。结婚没有什么特别的好处，只是趣味内容。在事务所“个人”卷标下会列出跟谁结了婚，然后经常会有孩子出生，至于结婚还不到10个月孩子就出生之类的问题就不要太较真啦。

四、自由战役模式

战役模式主要是让玩家逐步熟悉游戏各个方面的操作，当你习惯以后就可以尝试自由战役模式，这个模式下可以调节难度，选择自己的主城，设定初始城市数量、城市初始人口等。而且在这个模式下灾害也有更大的影响：如果没有建造足够多的井，城市市区会经常发生火灾而损毁住宅。港口被冰封时船队无法进入。

不过即使是选择专业级难度，游戏的实际难度也没有太大变化。海盗的实力会有所提高，有大量火炮，但只要船队有足够多的护卫舰就不会被骚扰。初始人口多的话对手的建筑更多，但这也没什么威胁。利用强大的自由贸易功能仍然可以轻松赚钱，高难度下人口发展很快，需求高反而更好赚钱。


港口被冻结，船队无法进入

最明显的差别是声望很难提高，而对手的声望都很高。即使进行长期贸易各城市声望也还是很低，而临时运商品来卖提高得也很有限。在这种情况下可以通过到教堂捐款的方式，虽然也是事务所越多每次捐款数额越大——开始是每捐1000加1%声望，当有4～5座城以后就是每捐10000加1%声望，但由于钱赚得容易，也就不算什么了。捐款是有限制的，捐到一定程度会提示捐款箱都快满了。这时候可以耐心等待捐款按钮重新出现，声望提高还是比下降快，坚持下去就能达到足够的声望。

在竞争市长方面，由于需求大需要的工厂也多，雇佣工人数量超过对手是很容易的。声望方面也会同时超过。如果对手保持在100%，通过前面说过的各种方式来打压对手的生意即可。

林晓：随着国服《巫妖王之怒》的正式上线，以《魔兽世界》为主题的投稿逐渐地回归了剧场投稿的主流。从栏目兴旺的角度来看这自然是好事，但如果从内容多样性的角度来看，这个现象又代表着什么意义呢？

不过，甄选稿件确保栏目的文章质量与主题多样性毕竟是编辑的工作，作为作者来说最重要任务的还是把文章写好，这个原则是不会变的。

OK，导语部分到此为止，接下来就让我们一起欣赏今天的文章吧。





爱情药水？

□江苏　一夕之君

我和贝罗尼

“亲爱的约瑟芬，你真该听听我的话，不要整天猫在你这间又小又破的店铺里，鼓捣你的那些没人稀罕的破玩意。要知道我们的身边有太多的故事在发生，生生死死，悲欢离合。今天的你还好好地活着，明天的你可能就会是一具路边的枯骨——或许是被劫匪路霸一斧头放翻，或许是被你的亲朋好友下毒暗算，更有可能你什么也没干，仅仅是那么莫名其妙地暴毙，连死的原因理由都不清楚。你说人生如此的脆弱短暂，我们是不是该活得更加精彩而快乐？”许久不见的贝罗尼除了胡子拉碴，显得有些邋遢之外，经历过几个月的冒险之后，他看上去依旧没有变化。他就像一个不会长大的孩子，对于那些未知的事物总是充满了好奇心和兴趣。我羡慕他这样的生活，更羡慕他那颗无拘无束的心，可以断然拒绝升迁的机会，离开军队而到处旅行。

喝着玫瑰花茶，听着贝罗尼扯着他这些不知道说过多少次的台词。他每次旅行归来，在带给我一些新奇物件还有见闻的同时，都会重复一遍上面的那些念叨。他是如此地渴望我能和他一起出去旅行，一起去看看那些他曾经涉足以及未曾造访过的地方。

“你说的我都清楚。可是如果没有我这间又小又破的店铺，你搞回来的那些破玩意又如何能变成你口袋里的旅费，让你好像一只自由的鸟儿一样继续流连旅行生活？”

我的回答也是一成不变的，对此贝罗尼也早已习惯。话已至此，片刻的沉默之后，我们就会进入下面的正式话题。

“说说吧，这次你又依靠自己那矫健的身手，从哪个倒霉鬼的身上‘借’来了什么好东西？可别和上次一样，把地精的裹脚布当成什么附着了强大魔力的卷轴。我不是没告诉过你吧，带霉臭味的东西不见得个个都是蕴含魔力的古物。”我看着贝罗尼瘪瘪的行囊，对他此行的收获有些担忧。

“放心吧，我的小云雀，你那金色的卷发就像你聪慧的心灵一样耀眼。我这次带回来的可绝对是好东西，你马上就会看见，嗯……到底在哪里？”贝罗尼一边说着，一边在行囊里掏着。

随着一阵欣喜的笑声，桌子上多了三瓶颜色古怪的药水。容器是很小的透明的瓶子，大概也就有一根食指那么长。药水是粉红色的，很暧昧的颜色。

“这是什么玩意？”我指着桌上的药水问。

“哈哈哈，这可是不折不扣的好东西。听着，我的小云雀，你无法想像这东西蕴含着多么强大的魔力。为了得到它，我可是付出了惨痛的代价。约瑟芬啊，如果不是从小到大的

朋友，我真的会考虑把这个药水悄悄地放进你那只漂亮的杯子里，让你成为我的俘虏，你知道吗？这些药水当中蕴含的魔力，可以让任何你中意的人变成你的爱情奴隶。听听，多么可怕，多么神奇！你不要用怀疑的目光看着我，更不用质疑它的来历。我从来没有让你失望过，不是吗？这东西可以卖到什么样的价格，你肯定清楚吧？哈哈哈哈。”贝罗尼得意地笑了。

“你真是个傻瓜，如果我猜得没错，你肯定是去过黑石深渊一趟吧。那里有个叫娜玛拉小姐的魅魔给了你这些玩意，对吧？”我忍不住打断了他的得意。

“你怎么知道？”他看上去非常惊讶。

“恶魔的话你也能相信吗？不过也不奇怪，像你这种色鬼，见到漂亮的女人，思维是不会转弯的。这东西我既然知道它的来历，当然就知道这是骗人的玩意。用药草、银矿和温泉水就能调配出来的东西，你觉得会有你相信的效果吗？”我摆弄着药水瓶，让它在我的三根手指间滚动着。

“可是，那个魅魔可不是这么说的啊。她说……”贝罗尼显得很委屈，凑到跟前想要解释。

“不必多说了，旅费什么的我可以预付给你，不过今后你可得小心点，别再上这种当了。”我从柜台下掏出了一只装满钱币的口袋抛给了他。看见他这个样子，我觉得很开心，其实他不知道，我每次看见他都会很开心。当然，这点我是不会告诉他的。

“唉，隔行如隔山啊。约瑟芬你说得对，炼金术这玩意我一窍不通，又怎么可能判断这东西的真假呢。算了算了，今天丢人丢大了。”贝罗尼一边自言自语，一边沮丧地走了出去。

我看着他的背影，笑得更开心了。

第一瓶药水

黄昏，光影斑驳，正对店门的巷子口行人留下的影子仿佛会无限延长，直到天边的地平线。

而我正端坐在柜台前，等待着客人。

不记得多久前，是一年还是五年，曾经有一个吟游诗人从店里买走一条用碎石子和兽骨串成的项链后，顺便用他那押韵的巧言留给我一个关于生活的答案。

他说我的店为什么只有黄昏时会有客人，是因为白天的光和夜晚的暗会在黄昏时分变得纠缠不清，光不会单纯是光，暗也不会仅仅是暗，它们的交融是如此的纠葛，会让人想要遐想自己的生命因缘。这样的时间段会让人失魂落魄，会让人想去寻找一处依赖。

他的这些话我不是很懂，仅仅是因为很喜欢，就一直记得很清楚。而他也确实没说错，黄昏时，我的店里才会有客人。有些人买东西，更多人不买，只是来和我聊聊天。

海伦就是一个喜欢和我聊天的女孩。她今年只有17岁，像是朵鲜艳的百合花，迎风招展。任何人都很难想象这样美丽的女孩会出身在贫民窟里，从小就被遗弃，在众人的施舍中长大。

她的个性活泼，开朗，从不避讳自己的身世，从14岁开始就在作坊里帮忙，现在正在一家饭店做服务生，一直都是自食其力。

多么坚强可爱的性格啊。

这样的女孩怎么会没有人爱呢。

她自然也有她的护花使者。

至于这个男人，是她跟我之间的秘密。不知道在她看来，我是不是个很好的聆听对象，又或她只是想找个愿意听自己说话的人。她总是轻轻地说着，而我则静静地听，为她泡上一杯我最爱的玫瑰花茶。尽管我知道她并不很喜欢这种奢侈的玩意，但是我喜欢让她和我一起喝。

最近的海伦，和我说的都是关于那个男人的事，而她那张娇俏可爱的脸蛋也显得格外动人，带着一种神采。这是荡漾在爱情漩涡里的人才会有的神采，我是个过来人，自然明白。

不知不觉，我已经很久没有去爱上过谁了。

看着海伦的模样，我感到很温暖，由衷地祝愿她幸福。

“约瑟芬姐姐，你在听我说话吗？是不是觉得我太聒噪了？”海伦摆弄着领口，羞涩地看着我。

“哦，不，没有，是我开小差了，对不起。其实你一点也不聒噪啊，比你更聒噪的人，我也不是没见过。”想到贝罗尼，我笑了。

“噢，我刚说到哪了？对了，我说到他给我买了一条漂亮的连衣裙吧？嘿嘿，其实我真的很喜欢那条裙子，可惜哦，根本没有机会穿上那样的裙子，我天天都在忙着干活。你说那么好的东西给我不就是糟蹋了吗？”海伦俏皮地朝我眨了眨眼睛。

“那么你打算怎么办呢？”我被她逗乐了。

“我啊，打算把这条裙子送给你。当然咯，我手头很紧，如果约瑟芬姐姐愿意给我一点钱，我会更加更加地开心。”海伦吐了吐舌头，脸也红了。

“好啊，拿来给我看看吧，是不是装在这个盒子里的？”我指了指她进门时就带着的木盒。

海伦用力地点点头，把盒子打开。里面确实有一条裙子，是鲜艳的苹果绿，很清澄的颜色，真的很漂亮，很适合海伦。看得出送她礼物的人是花过心思的。

仔细地看看，用料针线也很考究，手工非常精美。

这是一件价格不菲的高档品。我想起海伦跟我说过那个男人家境显赫，看来确实如此。

"多漂亮的裙子啊。就算你没机会穿，也不应该卖掉啊，辜负了别人的一片心意总是不太好吧。"我笑着把展开的裙子叠好，放回了木盒里。

"不是不是，你误会人家了，我是觉得，自己每个月赚的钱，只够吃饭和付房租，他对我这么好，我怎么也该买点什么给人家吧？其实我不好意思和约瑟芬姐姐你说，我是想把这条裙子做抵押，借点钱给他买点什么的。"海伦害羞的时候，脸蛋红得像是熟透的番茄。

"早说不就得了。你想送给他什么样的礼物呢？"我笑着弹了弹海伦的鼻子。

"真的？约瑟芬姐姐你愿意借钱给我？"海伦兴奋得几乎跳了起来。

我点点头，指着店里的柜台："如果你要买别的东西，我可以借钱给你；如果是这里就有的东西，我可以送给你。"

"乌拉，谢谢你。"海伦把嘴凑过来，用力地亲了我一口，她的嘴唇像是果冻布丁，能够亲吻这样的嘴唇，那个男人一定很幸福。

"小傻瓜，你慢慢挑吧。噢，对了，裙子你也拿回去。东西是我送你的，你不欠我什么，带回去好好保存。"我把柜台打开，让海伦尽情地挑选，同时把木盒递还给她。

她兴奋得有点发抖，一样样地看着，问着。最后，她的目光停留在了柜台的角落：

"这个是什么？"海伦指着粉红色的小瓶子问道。

"这个？这个是爱情药水。"我忍不住笑了，把药水递给了海伦。

"哇，好漂亮的颜色。我可以要这个吗？对了，这个是不是很昂贵？"海伦可怜巴巴地看着我。

"为什么不选其他东西呢？这个不值钱的。"我说道。

"呵呵，我才不好意思拿别的东西呢。姐姐你要开店做生意，个个都像我这样还了得吗？就要这个好了。对了，这个叫爱情药水，是不是可以喝的啊？让我心爱的人喝了，是不是会更爱我？"海伦真是个小傻瓜，一点都没发觉我对她的疼爱是独一无二的。

"哈，如果你觉得是，那也许这东西真会有这个效果也说不定。你确定就要这个？"我用拇指和中指夹起小瓶子，问。

她点点头。水汪汪的大眼睛瞪得圆圆的，目不转睛的看着粉红色的小瓶，就像是凝视着世间最神奇的宝物。

海伦的裙子

之后的几天，我都没有看见海伦。不知道是因为她太忙，还是别的什么原因。我因为店里生意忙，也没有去过问。直到今天我去她工作的饭店吃饭，才发现她居然没去上班。

饭店的老板乔治是个和气人，和我也挺熟的，于是我就问他海伦为什么没来上班。

乔治听我这么一问，立刻露出一副气鼓鼓的样子。

"是不是海伦做错了什么事？"我有些惊讶。这还是第一次见到乔治生气的样子，难道是海伦犯了什么错误被他解雇了？

"唉，她那个小丫头怎么可能做错事呢？她是我这里最能干的服务生，约瑟芬你又不是第一天来，干嘛还问我这么傻的问题。我是气那个该死的男人。"乔治的话，让我心头一紧。

"你知道发生了什么事吗？"我的声音很急。

"唉，谁知道呢？我想就是那个没良心的男人让海伦干了些什么事。那丫头几天前突然对我说要请假，我问她怎么回事，她怎么也不肯说。然后我们以为她病了，放了工去看她，就听见哭声，叫门也不开。你说这不是要急死人吗。见鬼，那个该死的……"乔治唾沫横飞地骂起人来。要不是今天亲眼目睹，真想不到这个老好人还有这样的一面。

不过我没心思听他叫骂了。

我急匆匆地走出店门，径直朝海伦住的地方奔去。

海伦租的房子很小，是贫民窟里最寒酸的那种小屋。她住的那间我知道位置，原先是被当作一个小仓库，因为太偏僻，所以租价特别低。

我敲门的时候，里面没有回音。我担心出事，用力一推，门居然开了。

小屋子很干净。虽然很旧，但是住在这里的人用心收拾，让整间屋子显得很清爽。

"海伦，你在吗？我是约瑟芬。"我敲了敲海伦的卧室小门。

良久，屋内一点反应都没有。

正当我准备再次用力撞门的时候，海伦把门打开了。我悬着的心总算放了下来。

她眼睛红红的，哭得肿肿的，像是只受惊的小兔子。

"约瑟芬姐姐，我……"她抱着我又哭了起来。

"别哭了，小傻瓜，哭鼻子很难看，知道吗？"我安慰着她，想起了当年的自己。

"告诉我，到底发生了什么事？"我掏出手帕，扶她坐在床上，给她擦拭着眼泪。

海伦告诉我，那个男人突然抛弃了自己。就在自己送礼物给他的第二天就抛弃了自己。原本他邀请自己第二天去他家做客的，结果邀请没有等到，到来的居然是分手的消息。

我不知道海伦所说的那个男人是谁，她不说自然有她的道理。我虽然担心她受骗，但是我毕竟不是她的妈妈。女人，总是要经历爱情，才会懂得命运，这是一条不会改变的真理。

“告诉我，他是谁？”我把水杯递给海伦。

随着海伦嘴里说出的那个名字传入耳朵，我彻底震惊了。一时之间，竟不知该如何开口。

那个叫克洛维斯的人。前天他的名字刚刚出现在报纸上。



克洛维斯是谁?

这家伙是暴风城最有名的花花公子，自称没有他搞不到手的女人，仗着自己父亲是政府要员，无法无天，为所欲为。

当然，这不是他成为头条人物的理由。

他上报是因为他现在已经锒铛入狱，罪因居然是杀人未遂。

报纸上说，他在家里和一个前来索要钱财的情人撕扯，争执之下几乎将其扼死，随后准备逃之夭夭。后来那个女人捡回了一条命，报警之后，克洛维斯立即被捕。这真是一出活生生的闹剧。

海伦的男人是他?

我突然觉得一种莫名的歉疚。但是伴随这个歉疚感，一个念头在脑海里闪现：

“海伦，他是不是喝了你送给他的东西？就是那瓶爱情药水。”我问道。

“是啊，他当时就喝了，还说我真会开玩笑，送了一瓶这么苦的药给他。谁知道第二天他就变成那样了……怎么了？约瑟芬姐姐，你怎么突然问我这个？”海伦有些惊讶地看着我。

“没什么。对了，你的裙子还在家里吗？”我突然好像想通了，问道。

“在啊，我打算烧了它的。”海伦有些生气，掏出了那个木盒，撅起小嘴说。

“别烧，千万别烧，穿给我看看。”我把盒子打开，执意要海伦穿上。

“姐姐，你干嘛啊？”海伦虽然不清楚我的用意，但还是穿上了裙子。

“真漂亮，转个圈给我看看。”我拍拍手。

海伦转了个圈，又转了一个圈，然后对着镜子不停地转起圈来。裙摆摇曳中，像是一轮新生的花蕊，脸上也现出了笑容。本来嘛，年轻的生命，就是盛开的鲜花，不会让忧愁常驻。

我不知道这个所谓的爱情药水中是不是真有蕴含着什么魔力引发了什么效果，又或者只是那个克洛维斯神经搭错。我把贝罗尼喊来和他说了说这件事，又顺带着奚落了他一顿。贝罗尼虽然觉得很不爽，但是却又全然无从反驳。每次我奚落他的时候，他都是这个样子，好像欠了我什么似的。

“喂，剩下的两瓶药水你又打算如何处理？万一又给谁买去了，再闹出什么岔子怎么办？”贝罗尼问道。

我拿眼角瞥了他一眼，没有搭理他。

怎么处理？我当然要继续卖掉。

爱情药水?

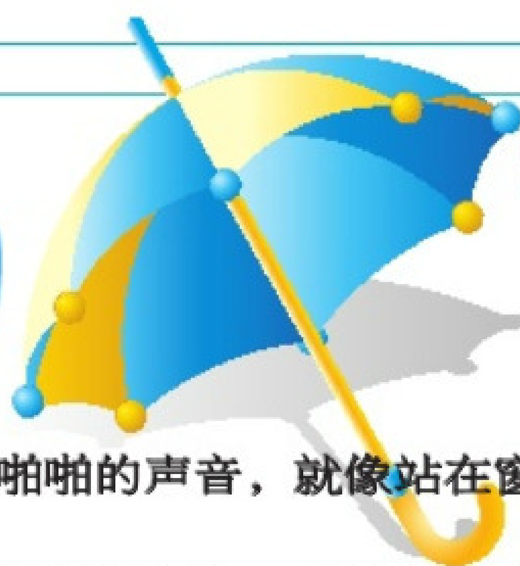
真不知道这个东西这么有趣。

（未完持续）P

插图作者：zakenafen，鱼望

读者投稿

夏末的雨



■软粉 折线

很久没有下雨了，今天是个例外。窗外，淅淅沥沥的雨点打在地上发出啪啪的声音，就像站在窗里的我一样，压抑，不安。

《巫妖王之怒》上线了，很多玩家都回归了国服，好多服务器都出现了排队的状况。 很快就有人练到了满级，还有人特意请假去玩。这些人太疯狂了，虚拟的世界让他们的幻想得到了满足，但现实中，他们的情况又会如何呢?

人是否很容易得到满足呢?比如乞丐，给他一元硬币他就会走开，这是他一时的满足，但长远的满足似乎没有尽头，所以他又走向下一个目标寻求下一枚硬币。游戏给我们带来了什么?快乐，喜悦，伤感，亦或是痛苦，总之，那些在现实中我们无法得到的，只要在虚拟的世界投入精力和金钱之后，都可以收获。

于是现在的游戏越来越多地打起了免费的招牌，但实际上呢?还不是在不要钱的幌子下大肆敛财。这几天翻阅杂志，偶然看到一条消息，中国的游戏产业首次出现负增长。这让我感到有些意外：如果说《魔兽世界》这样的高品质游戏在中国出现了种种问题所以无法为游戏业增加收入，那为什么那些宣传一个比一个喧闹的国产网游也无法为中国的游戏业创造些许利润呢?

中国的游戏真的不行了?

回望下在国内很流行的国产游戏，哪个不是在模仿?换个UI界面，换个职业名称，再换个技能图标，最后加上无数的封测，快感内测，激情内测，开放公测，正式公测，把玩家口袋里的钞票榨干之后，才舍得开放一丁点新内容。而这些所谓的新内容，却再也无法吸引玩家的兴趣，于是游戏倒了，玩家的心死了。

然而这样还不算完，游戏厂商为了自己的游戏火起来还在不停地炒作，请来一个个美女作代言。我实在无法形容让那些很可能压根不知游戏账号为何物的美女们穿上暴露的衣服、举着游戏里的道具、嘴里说着I love this game是怎样的一种悲哀。用低劣的手段促销，所有的这一切，最终咽下苦果必然是游戏厂商自己。这是不会错的。

当网游成为了游戏公司青睐的赚钱工具，单机游戏变得无人问津并不意外。我很怀念当初玩《仙剑奇侠传》时的那份感动，李逍遥，赵灵儿，林月如；景天，重楼，龙葵；云天河，梦璃，这一个个只会在虚幻的游戏里出现的名字，又感动了多少现实里的玩家?如今，百里屠苏的故事还在继续，国内做单机的游戏公司却沦落到一只手的指头都能算得出了。我们在网游里迷失了自己，无法回头，即便偶尔重拾起单机，能找的也只有当初的感伤。那珍贵美好的记忆，似乎像雨滴打在地上一样，无疾而终。

雨停了片刻，我拉回了思绪。我不否认“国产的网游都是快餐”这种观念的武断片面，如今依然红红火火的《梦幻西游》就是例证。我们玩家的要求分两种，为荣誉，为休闲。为荣誉的玩家，在游戏里花费的时间和金钱会有很多，他们把游戏里的角色当作了第二个自己，游戏如人生，但游戏并非真实的人生，虚拟的东西终究还是泡影。为休闲的玩家，喜欢一边打怪一边聊天，相比于获取经验值，与其他玩家多多交流才是更重要的任务。他们的快乐，要和朋友们一起分享。成功的游戏至少能够抓住其中一种玩家的需求，WOW的成功就在于它满足了不同玩家的不同需求：为荣誉的，可以下副本砍龙头；为休闲的，可以几个角色组在一起做任务，其乐融融。

为了支持单机游戏，我买来了正版的《古剑奇谭》。铁质的包装，以及附送的礼物都很贴心。国产单机游戏也可以卖得很火，也可以吸引玩家树立品牌。我的电脑上安装着《古剑奇谭》和《实况足球2010》，都是正版。后一款游戏是朋友出国求学时帮我买的，每天我都会花两个小时在这两款游戏上，而同样摆在桌面上的《龙之谷》，我已经好久没有去双击那个图标了。

雨又开始下了。我打开窗，静静地聆听雨的声音，那么轻柔，似乎连我的心都回到了15岁的时候。那时家里还不能上网，那时在网吧旁观别人联机对战时，我总会一个人坐在电脑前仔细看着单机任务每一关的流程介绍，认真观察着每个人物的对话，体会每个人物身上的细节。这些看上去毫不起眼的东西往往会让我感到特别快乐。那时的岁月，天总是很蓝，日子总是过得悠然。

转眼间已经过去了一年。我家的电脑也连上了互联网，我也懵懂地走进了网络时代。看着表哥在网吧里厮杀着《传奇》，我也尝试着体验了一下，结果让我很失望。这不是我期待的游戏，我想要的，是一个没有杀戮的世界，人与人和平相处，互相帮助，那些刀剑都只是尊贵的装饰。这种愿望很幼稚，很天真，但我一直有这个想法，一直到现在。

我初中时喜欢玩历史主题类的游戏，比如“三国志”。这导致我历史考试每回都是前三名，中考历史的满分是70，我考了69。同样的，“大航海时代”让我的地理成绩也不差。这些青涩的记忆现在我也时常想起，回想初中时和同学一起偷偷去网吧，偷偷地给电脑屋的门锁配上私人钥匙，等等。现在，我剩下的也只有回忆了，网游的门槛在降低，单机游戏的门槛反而在升高，或许有一天所有的单机都会变成网游，那时，才是游戏业真正的悲哀。

如今当我身处异地，看着窗外的雨，发现游戏和雨也是有共同点的，都会给人带来快乐或者悲伤，都会在想结束的时候回头再看一眼并选择留下。雨还在下，游戏还在继续，国产游戏的未来，是否就在明天，我不得而知，我只知道，雨后，彩虹就会出现。

雨现在真的停了，因为我看到了彩虹。很美，却遥不可及。我心中的游戏情怀，现在也该放下了。打开电脑，记录下回忆的片段，然后双击图标，进入我的足球世界，我很久没有赢过巴西队了，这次就用老对手阿根廷试下吧。

游戏之殇，谁能说清?体验过很多游戏，心中的感动随着时间一点点地流逝，也许相同的主题持续得太久，带爱的结果就是厌倦；但当过去很长一段光阴之后，我们往往又会想起这样东西。我们在不满足的日子里期待满足，在满足的日子了读懂了寂寞，也许，游戏也是如此吧。

编辑部的故事

编辑部的国庆长假记录



■北京 小白的右舷

长假，黄金周，畅快淋漓的倒休——对于编辑部的众人来说，国庆节的意义就在于以上这些内容。然而，和以往有所不同的是，当“黄金周长假中的编辑生活记录”这个题目放在大伙面前时，所有人的脸上都出现了意味不明的复杂表情：

“我得想想这个假期我干了些啥……好像整整宅了一个礼拜？”

“如果要说收获的话，我的人物等级快到80级算不算？”

“你们都忙着冲等级，谁来带我刷经验啊……”

“昼伏夜出一礼拜，总算赶完了20000字的稿子，下期不会开天窗了……”

诸如此类，等等等等。

想必各位朋友已经看出来了：在上面这些取自编辑部对话的发言中，除了最后一条之外，剩下的所有内容统统都是围绕着《巫妖王之怒》在国内正式上线展开的。呜呼，编辑终归也是人，大众喜闻乐见的娱乐活动同样也会乐在其中，可以理解。但是，如此一来这次的编辑部长假生活记录又该怎么写？总不能抓上一堆《巫妖王之怒》里的截图然后说“瞧，我的假期就是在这地方度过的”吧？

不过，尽管“宅在家里玩游戏”是本次长假编辑部同仁的大众选择，但保持惯例选择出门散心的编辑还是有几位的，下面就让我们一起来看看出自这些成员之手的照片吧。



在环岛路上眺望对面的厦门市



我住的家庭旅馆外的小庭院，坐在这里捧本书就可以悠闲地打发掉半天



在环岛路上漫步是件一点也不累的事情



天高云淡，与家人偷闲垂钓

这里在干嘛？其实是在排队买岛上一种叫做“叶氏麻糍”的小吃，每天游客都排着长龙购买——小声说一句，其实我觉得味道很普通





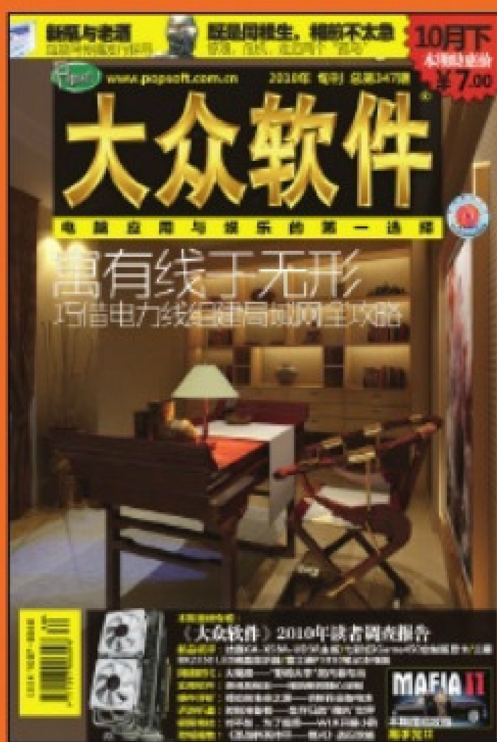
在岛上两天的MP恢复工具——“我买了一包长寿烟，发现我未满十八岁”

快评

本期应用类栏目的内容相当实用，灵异图片简明制作教程自然不必多说，“网络时代”中的资源下载专题实在是让人意外地实用，至少我看过以后再也不会面对Rapidshare上的资源兴叹了。除此之外，硬件部分的电池专题也很不错，几个长久以来一直让我困扰不已的问题终于找到答案了，真好。（湖南 连志文）

或许是《巫妖王之怒》终于上线的缘故吧，感觉这期的游戏栏目分量很足，吸引人的内容明显增加了不少；《黑手党Ⅱ》果然和初代一样是注重剧情的游戏，像我这样现在没时间碰电脑的学生看看剧情介绍也是很不错的。（广西 曾铠）

作为一个习惯于从后往前翻杂志的读者，我表示这期后面给力的内容出乎意料地多——158页的文章就是证明之一。文字内容如何先不提，最后的配图里那只从表情到动作无不猥琐至极的小鸡（应该是吧……）玩偶很不厚道地让我在自习课上笑出声来了，结果班主任二话不说就没收了我的杂志……这到底是谁桌子上的摆设啊？另外，本期的剧场文章居然是《盟军敢死队》，在现在这个时代依旧能看到有人对这种经典游戏念念不忘来写文章，太赞了。（北京 卫强）



林晓：年底将近，各种总结性质的专题文章也逐渐开始提上了杂志的议程，关注“鹰头马大奖”的朋友可以开始预热了；当然，如果大家自己对这一年的经历有所感悟想要和大家分享的话也欢迎来试试投稿。十一月下的这期杂志大家的感想又是如何？欢迎E-mail给linxiao@popsoft.com.cn送出你的评论，精彩的评论与来信将被刊登在杂志上，另有精美的纪念品相赠喔。

读者投稿（本文仅代表读者个人观点）

网游潮流中的单机游戏
——由《古剑奇谭》说开去

■广西路人X

老实说，我不是一个死忠级别的“仙剑”迷，我所玩过的只有“仙剑”的初代和“仙剑四”。在“仙剑四”通关之后，我写了一篇同人小说，末尾处还加上了这样一句话：如果“上软”仍在，我一定会支持正版。

于是，《古剑奇谭》一出，我立刻咬牙买了一套豪华版。虽然向我“蹭”序列号的同学脸上都是一片热诚的表情，但我分明可以在这种热情中听到这样的台词：

傻瓜才会花160元去买正版游戏。

我是傻瓜？哦，人有所为，有所不为。我不后悔。

《古剑奇谭》出现了，就像某句流传于QQ聊天中的俗话所说的一样：天空一声巨响，鄙人闪亮登场。GameBar的宣传攻势一夜间成功攻下了众多游戏媒体的版面。游戏的画面很清新，在几个风景不错的场景中就好像身临其境一般。有人拿PS2游戏的画面来作对比，我觉得意义不大。这种对比如同拿一本当红网络小说与经典名著对比一样，完全是格格不入的两个概念，哪有高下之分可言？

在“仙剑四”之后，我又开始了一次充满欢喜悲叹、感慨愤恨的旅程。当我完成第一轮游戏之后，我用毛巾揩了一下眼角。160元的支出是值得的，我不后悔。

又是一趟奇幻之旅。烛龙加入了家园、灵兽、组合技、烹饪等系统，主角也破例增至六人；在游戏的过程中，我明显感觉到烹饪系统尤为出色，让我花了不少心思去收集了各种食材，做出的副产品也让我啼笑皆非，别有一番乐趣。

好事说完，自然要挑挑毛病。在我所读过的许多评论中，甚少有人提及这一点，那就是——激活验证！

烛龙这一回采用的激活码原理，具体技术我不太清楚，不过经过论坛上的讨论，以及在同学家的一番琢磨后，我大致明白了这些信息：客户端根据硬件配置、系统版本计算出一个独有的机器码保存在本地，激活码的使用次数则标记在服务器上。正因如此，诸如重装系统、更换硬件、系统还原这些操作统统会“洗掉”机器码，或造成机器码检测错误，从而造成无法反激活的激活码无意义消耗。

败笔！最大的败笔！有多少人因此无奈离去？遏制盗版的最坚固倚仗，却阻碍了正版玩家的权利，何其的悲剧！

除此之外，值得一提的缺陷还有不少……动作僵硬，跳跃宛如平移；优化不够，显卡烧坏时时耳闻；剧情冗长，过关得靠键鼠精灵，等等等等。缺憾如此之多，想必体验过游戏的同好个个都会感同身受，叹息不止吧。

《古剑奇谭》无疑是“上软”出品的“仙剑”系列变形后的重生。熟悉的仙侠类回合制游戏这个类型暂且不提，单从听到“古，剑，奇，谭”这四个字眼开始，相信关注中文RPG的玩家无不会脱口而出那个名字：“仙剑奇侠传”！

是的，这就是传奇，延续超过十年的神话，独树一帜屹立于中文单机游戏界的砥柱！

但是，隐藏在传奇光芒之下的，是无法掩盖日益严重的危机隐患。



首先，回合制的游戏方式固然是经典设计，但这种古老的系统设计实在是太过单调，缺乏表现力。玩家只需要点选步骤，然后安然地欣赏既成的招式即可；对于怪物来说，唯一的印象就是HP有多少、需要多少次攻击才能干掉。那让人印象深刻的“冰夷流云”简直就是Bug一样的存在，追加的无敌效果，让游戏的整体难度和人机互动的乐趣大打折扣！

仙侠的题材也同样让人担忧不已：寻仙、轮回、重生、起点……仙侠类的内涵还能挖掘多久？还能支持几部游戏？未思进，先思退，“仙剑”系列为何无法成为国际大作？狭隘的题材恐怕就是最大的文化桎梏。

谈论“古剑”的篇幅已经太多了，最后来说说GameBar吧。它的运作手段是如此的令人熟悉，游戏一发布便顺水推舟地列出了一系列产品，游戏攻略、美术设定集、网络游戏纷纷上市，据说还要进行电视剧选秀……国内特色的造星炒作手段。唉，前路，谁说得清？

单机已死？

单机死了吗？没有。它只是在慢慢向网游蜕变。

个人认为，这十年来的变动，用这一问一答即可概括。

从游戏的发展史来看，应该是单机游戏催生了联机模式，进而随着联机游戏规模的扩大，一跃成为了微型的虚拟社会——多人在线网络游戏。

也就是说，随着技术的发展，游戏的规模也在不断良性提升。可现在国内的实情却令人扼腕，网游产业泡沫式的膨胀，令人难以置信；单机游戏市场的萎缩，似乎也在情理之中。

虎视眈眈的破解小组，条条框框的产权保护，叫好不叫座的消费市场，如今国内的PC游戏玩家圈内充斥着来自欧美的华丽大作，锋刃日渐锈蚀的“三剑”同鼎着无人喝彩的巅峰，为了自保也开始打上了网游的标签。

对于国内的网游，想必大家的感慨也会不少，至于我，下面这首打油诗就是我的全部感想：

夸张宣传，毫无内涵；
一味恶搞，制作粗糙；
道具变态，创意山寨；

抄来抄去，意义何在？

曾几何时，我单纯地寄予希望的“仙剑Online”让我大失所望，我憧憬不已的“剑网三”让我失望而归；“三亿鼠标的枪战梦想”让我明白了人民币道具可以让游戏技术变得一文不值；“不好玩我送你2亿Q币”告诉粗劣的模仿不会变出凤凰。

为什么？为什么现在的市场成为了“山寨”与代理的舞台？有人说，网游与单机相比，一不需要特色系统，二不需要别出心裁的美工，三不需要设计严谨的游戏系统；有人说，网游的获利是持续不断的收入，利润下降还可以炒作一下继续拢钱，单机游戏只能赚一次钱，盈亏势态一望便知……

有人问我：如果“古剑Online”上线的话你愿意去试试吗？我回答：如果最终的成品和“仙剑Online”一个水平的话，我的选择是拒绝。

更早的时候，有人问工大（“古剑”的制作人）：在这个单机游戏没落的时代，在这个网络游戏盛行的时代，为什么还要继续制作单机作品呢？工大回答，单机游戏已经做了十几年，就像自己的孩子一样，哪怕单机将死，也不惜做一个送行人。

或许，这就是我们现在能找到的最佳答案。



不知道投稿的笔名起个什么，就叫路人X好了。手写稿能不能刊登啊？

还有，贵刊的“极限竞技”栏目接受不接受关于DoTA英雄精密研究的文章？

能否多增加一些关于游戏理论的评论，例如这一期的平衡性，以及上一期的FPS变化发展。

《古剑奇谭》主题的文章还能不能赶上？（**广西 路人X**）

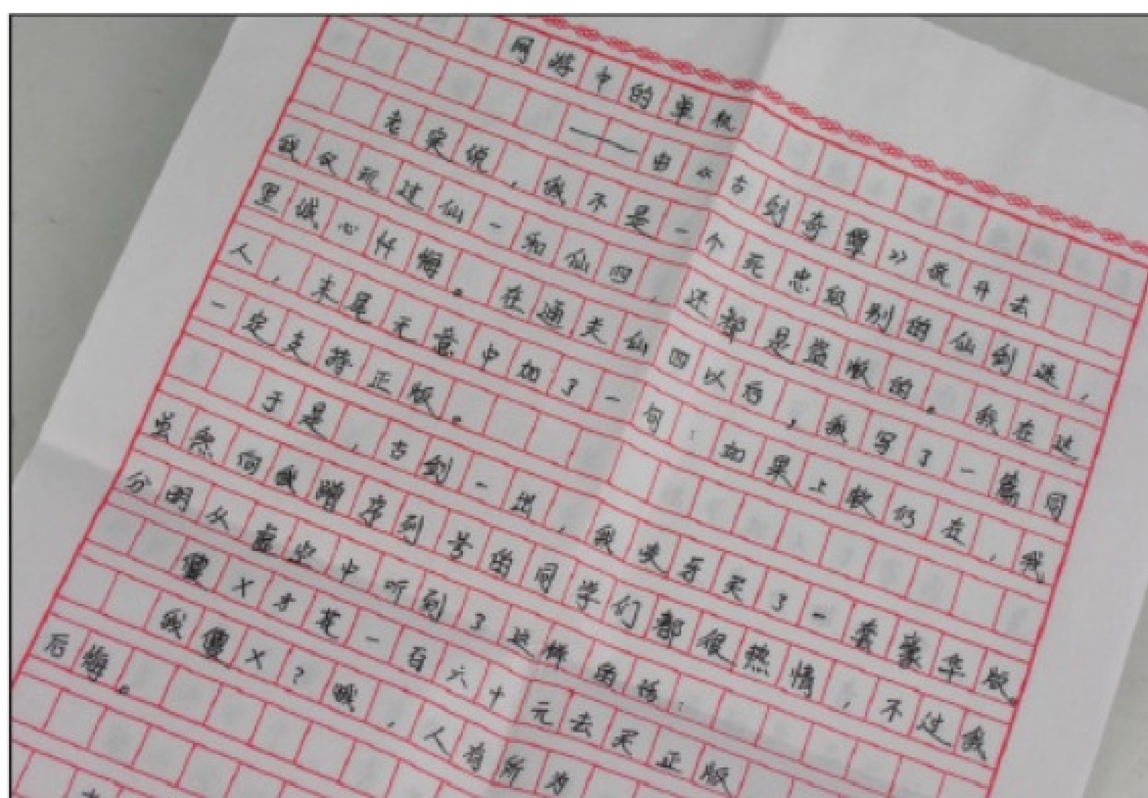
林晓：本期来信的特点之一就是主题为咨询的内容比较多，其中某些部分正好也是以前时不时会被提起的问题，今天在这里统一解答一下吧：

首先是手写稿件的问题。从原则上来讲，电子文本之外的稿件是不会被录用的，原因很简单：编辑部没有足够的人手去把纸上的文字敲进电脑做成文档。不过，凡事总会有例外，这期“读编往来”中就有一篇转录自手写稿件的文章，为什么这篇稿件会被选上？答案很简单，大家一起来看右边这张图——没错，这封字迹工整行列分明的稿纸信件就是被选中的文章原稿。相比于大多数同样由手写格式发来的稿件，这篇明显经历过详细构思的文稿最大的优点就是文字看上去一清二楚，极大地方便了转录时辨认字迹的工作。

也许会有朋友要抱怨：论清晰论工整，我的稿件都是打印在A4纸上的标准印刷体，难道这种格式还不如这种手写文稿？其实，这个问题的答案很简单：留意一下上面那封来信的行列数，每张稿纸即使完全写满最多也不过是400字而已；而这封信的长度正好是一行也不少的6页稿纸，计算一下即可得知，这封稿件的实际字数只有2000字左右。没错，篇幅——这就是手写稿件被选中的另一个重要理由。倘若寄来的稿件是洋洋万言的厚厚一沓A4纸打印件，那么在钦佩投稿者的毅力之余编辑也会发出这样的疑问：既然已经有条件把这么长的文字转换成电子文本，那么为什么不直接用电子邮件发来呢？

所以说，如果大家有什么游戏评论、剧场小说还有应用心得方面的文章想在杂志上发表的话，请务必选择电子邮件的形式来投稿。当然，“读编往来”栏目的限制就没那么严格了，大家把想说的话写在信纸上和回函卡一起寄来就可以。

好了，解释完手写稿件的问题，最后再来简单谈谈这位朋友提到的其他几个疑问：游戏技术或战术方面的文章当然可以投给8神经负责的“极限竞技”栏目，注意一下文章内容的严谨程度用电子邮件发来即可。游戏理论研究方面的专题固然会得到一些玩家的青睐，但对于另外一部分玩家来说，这种趣味性不足的偏理论文章恐怕会不太容易接受，作为编辑来说，满足多种玩家的多元化需求才是最重要的工作任务，因此以后游戏理论方面的专题当然还会刊登，但要做到期期皆有的话恐怕不太现实，多体谅一下大家的心情吧。《古剑奇谭》作为今年中文RPG市场的焦点作品，自推出以来就受到了众多玩家广泛而持久的关注，杂志方面也在游戏评析栏目中推出过不少相关内容的专题评论，本期“评游析道”栏目就是对这款作品的总结式论述，因此这次的投稿正好赶上了专题的末班车，很巧妙，不是吗？


网游中的单机
——由《古剑奇谭》说开去
老实说，我不是一个死忠级别的仙剑迷，
我只玩过仙一和仙四，还都是盗版的。我在这
里诚心忏悔。在通关仙四以后，我写了一篇同
人，末尾无意中加了一句：如果[illegible]，我
一定支持正版。
于是，古剑一出，我[illegible]了一套豪华版
[illegible]
[illegible]

第一次认识“大软”就是看到老哥家里的“大软”上有“仙剑”的报道，作为一个超级仙迷自然就联想到其他期数的杂志上也会有“仙剑”的消息，可惜当时并不是“仙剑”系列新作上市前的宣传期，翻遍了满大街的旧书摊也只找到一本记录着“仙剑四”前瞻的“大软”，真郁闷……

这次等待“仙剑五”的遥遥长路一直从去年寒假持续到现在，让我从初中毕业班等待到高中新年级，让我和初代的“仙剑”一起度过了15岁的生日，终于，我等来了“大软”对“仙剑五”的报道，太不容易了……。我家这边的“大软”上架得比较慢，一般都会比其他地方晚个一天左右。因此，在杂志快上市的日子里我天天都会去书店问情况，久而久之店主都和我认熟了。今天上学的时候终于看到新上架的“大软”，结果我整个下午上课时都特别有精神，“大软”加油！（**安徽 雪梨**）

林晓：如果雪梨MM习惯于从后往前翻看杂志的话，我建议现在立刻直接翻到“前线地带”这个栏目去，和“古剑”以及“仙剑四”上市前的情形一样，“仙剑五”也在本期正式开始了连续报道，欢迎关注！

热门软件排行榜

截止日期2010年11月15日

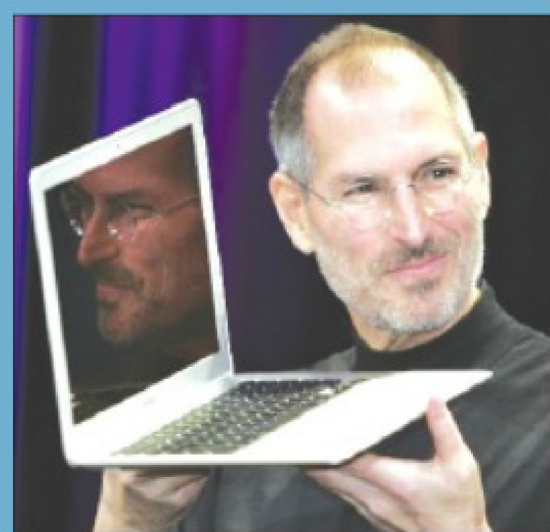
排名	票数	名称	制作公司	版本号
1	2303	QQ	腾讯	2010
2	2291	360安全卫士	奇虎公司	7.3
3	2287	搜狗拼音输入法	搜狐公司	5.1
4	2274	迅雷	迅雷网络技术有限公司	5.9.28.1564
5	2261	瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	2010
6	2256	千千静听	郑南岭	5.6
7	2239	金山毒霸	金山软件	2011
8	2217	谷歌浏览器（Chrome）	谷歌	7.0.524.0
9	2202	QQ影音	腾讯	2.7
10	2163	傲游浏览器	暴风网际科技有限公司	3.0.17
11	2136	暴风影音2012	暴风网际科技有限公司	3.10.09.29
12	2108	KM Player	姜龙喜（韩）	2.9.4.1437
13	2093	世界之窗	凤凰工作室	3.2
14	2072	酷狗音乐2010	酷狗科技	6.1.28
15	2056	easy Mule	ESET	1.1.14
16	2032	NOD 32	ESET	4.2
17	2021	Photo shop	Adobe	CS5
18	2013	WinRAR	Eugene Roshal	3.93
19	2006	Firefox	Mozilla	3.6.11
20	1971	卡巴斯基	卡巴斯基实验室	2010

小白：请大家相信我，总有一天PC会从你的业余生活中淡出，它会被智能手机、平板电脑，以及任何掌上设备所取代，今天那些不得不在PC上使用的软件，也会随着微处理器的发展而移植到这些设备上，到那一天你还会发现，过去看似不可超越的业界巨头也有失魂落魄之时，如今标榜着“海量用户数”的IT企业竟会被看似忠诚的用户无情抛弃，一些新兴行业站到了舞台上，吸引着聚光灯、鲜花、赞美和嫉妒……

毫无疑问，这一切变化都在慢慢地发生着，假使你留意过就会发现，今天招聘会中的高薪热门职位，在几年前是根本不存在的。这是技术的变革，也是所谓的命运，但本质仍是消费者的力量。在人类社会中，任何企业都没有能力左右消费者的需求，他们只能去适应、去讨好，想方设法地把“票票”赚到口袋里。而消费者呢？他们受到社会进步的影响，生活随之变化，需求也因此多变，就在变化的过程中，能满足他们的企业得到生存、崛起，所有不能适应者一一消亡。

这也就解释了今天的许多问题，比如为什么组装机销量大不如前，为什么苹果的市值超越了微软，为什么腾讯总是担心跟不上时代，乐于“复制粘贴”……这一切大大小小的发生在舞台上的故事，全是因“你、我、他”这样的平凡人而上演，也同样因我们而结束，我们可以微笑着观看故事的发展，同时也应该适应一切的变化，这样才能为生活找到最简单快乐的方法。

不过在我们生活的当下，PC仍是日常生活中的主力助手，它无与伦比的计算能力把它变成了游戏机和办公机的合体，它是属于年轻人的，谁妄图脱离它只是自寻烦恼，因此各位亲爱的读者朋友们，当你捧着一些电子产品感受新鲜时，记得好好为它在你的生活中找个角色，用它高效地完成PC不能做的事，而那些PC能做、做得好、做得快的任务，还是交给它吧，节约你的时间更重要，请永远这么做。



乔布斯说：“苹果在中国的零售成绩喜人”——我们真的需要这种“奢侈品”么？

回转寿司

君子動手不動口

设计师：Daniele P. Correale

游戏配件：

游戏版图 x 1	食材 x 48
寿司盘 x 4	参考卡片 x 4
生姜 x 28	黑饭团 x 24
芥末 x 10	白饭团 x 24
酱油 x 12	筷子 x 4双
清酒 x 1	奖励标记 x 36






邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN